www.gameblog.com.br

PlayStation

Dicas & Truques para

Abuse da criatividade. Você pode ganhar um PS2 na faixa

Nº 87 • Ano 8 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Abril 2006

1302 DICAS & TRUQUES

Winning Eleven 10
Vai chegar antes da Copa! Saiba tudo aqui

3 Detonados

Siren 2
Libere até o minigame secreto

24 Horas
Supere o dia mais difícil de Jack Bauer

Black
Tiroteio 100% detonado

E ainda

Marc Ecko: Contents Under Pressure PS2
Macetes radicais

Fifa Street 2 PS2
Novas firulas e gols incríveis

Reviews

- Fight Night: Round 3 PS2
- TOCA Race Driver 3 PS2
- Final Fight Streetwise PS2
- Exit PSP
- Sonic Riders PS2

God of War 2

O game mais premiado do PS2 ganha uma continuação. Revelamos tudo sobre a nova jornada de Kratos

PS3 na reta final
O superconsole já tem data para chegar às lojas. Confira todas as novidades

A ERA DO GELO 2 ™
O JOGO
JÁ À VENDA
www.ICEAGE2GAME.com
www.VUGAMES.com.br
PARA TODAS AS IDADES
SIERRA
PC CD-ROM
XBOX
PlayStation.2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS

PlayStation
Abril/2006

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Felipe Azevedo, Julio Wecchi, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Caio Martinelli e Erick Melo
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Bruno Ramalho, Damon Tung, Makotron e Vanessa Marques.

Eurolmagem: Valerio Romahn

Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abilio P. Cunha
Propaganda: Leticia Nunes
Publicidade – São Paulo
Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Executivos de Negócios: Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier e Flavia Pinheiro
Coordenador de Diretos e Classificados:
Nicholas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinicius Christe,Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122
(marcos.roberto@europanet.com.br)
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Publicidade – Outras Praças
Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 – MC Representações
Publicidade – EUA e Canadá
Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre, Edson S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz

Atendimento Pessoa Jurídica:
Joselma Dantas (0xx11) 3038- 5104 – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro

Atendimento ao Leitor e Assinaturas:
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667 Fabiana Lopes (Coordenadora), Carla Dantas, Elisangela Harumi, Fernanda Fernandez, Julia Ianez; Juliana Ribeiro, Paula Hanne e Tamar Biffi
Administração: Cecilia Tomazelli (Gerente); Carlos Eli, Felipe Fonseca, Gustavo Castilho, João Zanata, Luiz Eduardo Soares, Romualdo Mario, Renata Kurosaki e Vivian Regina

Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.
Números anteriores - No jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C.,121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900,
Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538
Pela Internet www.europanet.com.br
E-mail atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. Rua Teodoro da Silva,907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ
Impressão: Prol Editora Gráfica

ANER **Somos Filiados à ANER**
Associação Nacional dos Editores de Revistas

*PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

É GOOOOOOOOOOOOL!

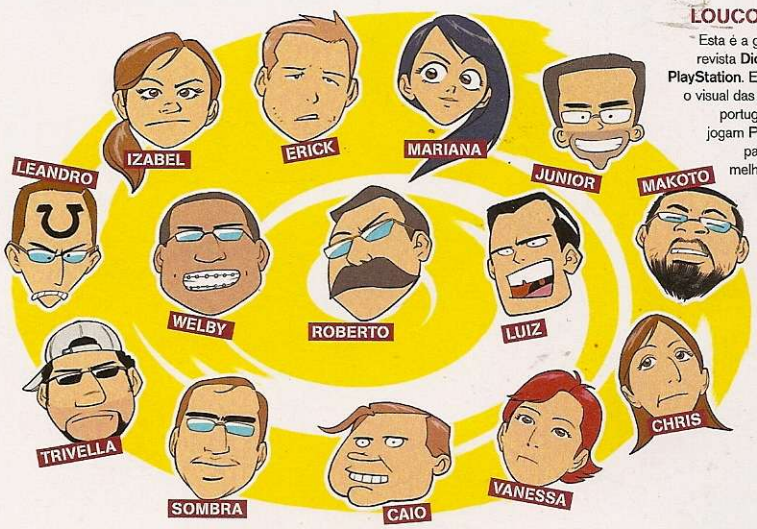
Videogame é mesmo sinônimo de emoção. Não aquela emoção melosa de finalzinho de filme romântico (perdoem-me, meninas, mas hoje o papo vai ser de macho), mas sim aquela emoção forte, incontrolável, contagiante, aquela empolgação extrema que a gente só sente quando o nosso time preferido faz um gol decisivo na final do campeonato, aos 47 minutos do segundo tempo. Não dá para conter o grito.

Foi exatamente o que aconteceu comigo hoje, dia 22 de março de 2006. Depois de um mês corrido, sofrido, suado, como uma boa final de campeonato, finalizamos a revista todinha ontem, dia 21. A capa era um gol de placa: *God of War 2*, possivelmente um dos últimos grandes jogos do PS2, já que a Sony já confirmou que o PS3 vai invadir as lojas em novembro. Apesar da torcida adversária estar berrando há tempos que o PS2 iria ficar sem jogos interessantes graças ao lançamento do PS3, a gente provou mais uma vez que sabe ir para o ataque e fazer gol.

Qual o motivo do grito, você pergunta? Vou contar: dia 22, revista entregue na gráfica. Depois de uma merecida noite de sono, estou vindo para a Editora Europa quando recebo uma noticia do Luizão: "Leandrão, a Konami acabou de anunciar o *Winning Eleven 10*". Foi como tomar um gol nos acréscimos. O p** que pariu que soltei pôde ser ouvido a mais de 10 km de distância, tenho certeza. Pô, a revista prontinha, o prazo apertadissimo, e a Konami resolve anunciar o *Winning Eleven 10* justo hoje? Não podia ser uma semana antes, ou melhor, três semanas depois?

Futebol é assim mesmo. Bola no meio de campo, jogo empatado e o cronômetro correndo. Parem as prensas, como dizem os jornalistas. Seguramos a revista na gráfica para virar o jogo, afinal, se a gente já estava babando para saber quais as surpresas do novo Winning Eleven, imagine você, leitor que é tão fanático por games quanto nós aqui da redação. Não interessa que metade do time já estava pronta para ir pro vestiário. Nessas horas, o jeito é mudar o esquema tático, apelar para a garra da galera e partir para o ataque antes que o juiz dê o apito final. Que 47 do segundo tempo que nada, fizemos o nosso gol aos 49 e meio, quando o juiz já estava puxando o ar para soprar o apito. Mas gol é gol, e quando ele rola, ainda mais numa situação dessas, não dá pra conter a emoção. Espero que você sinta o mesmo ao abrir esta revista, afinal, é por você que a gente sua a camisa desse jeito.

Leandro Calçada
leandro.calcada@europanet.com.br



LOUCOS POR PLAY
Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam Play 2, e muito! Tudo para que você tenha a melhor revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

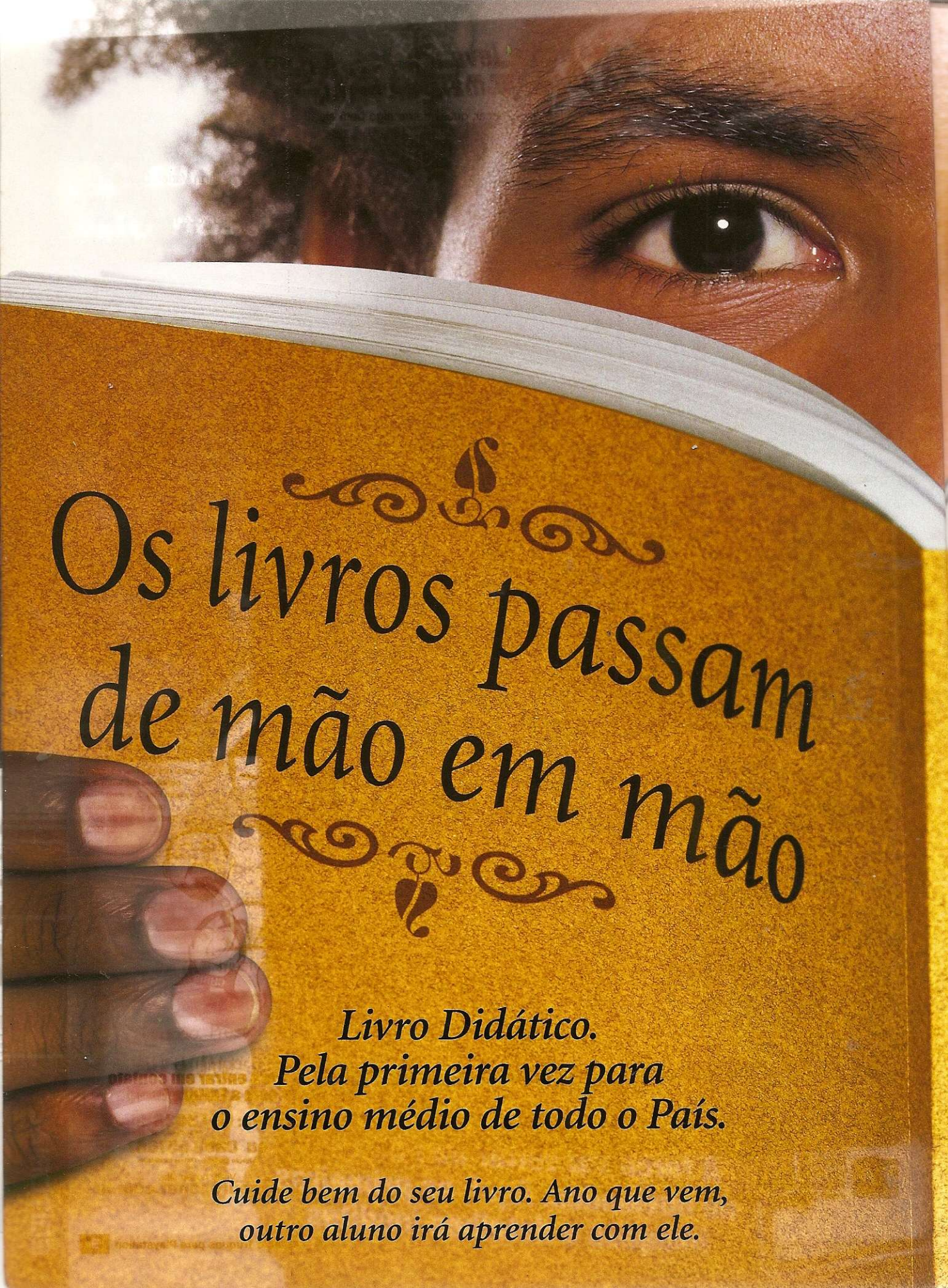
CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

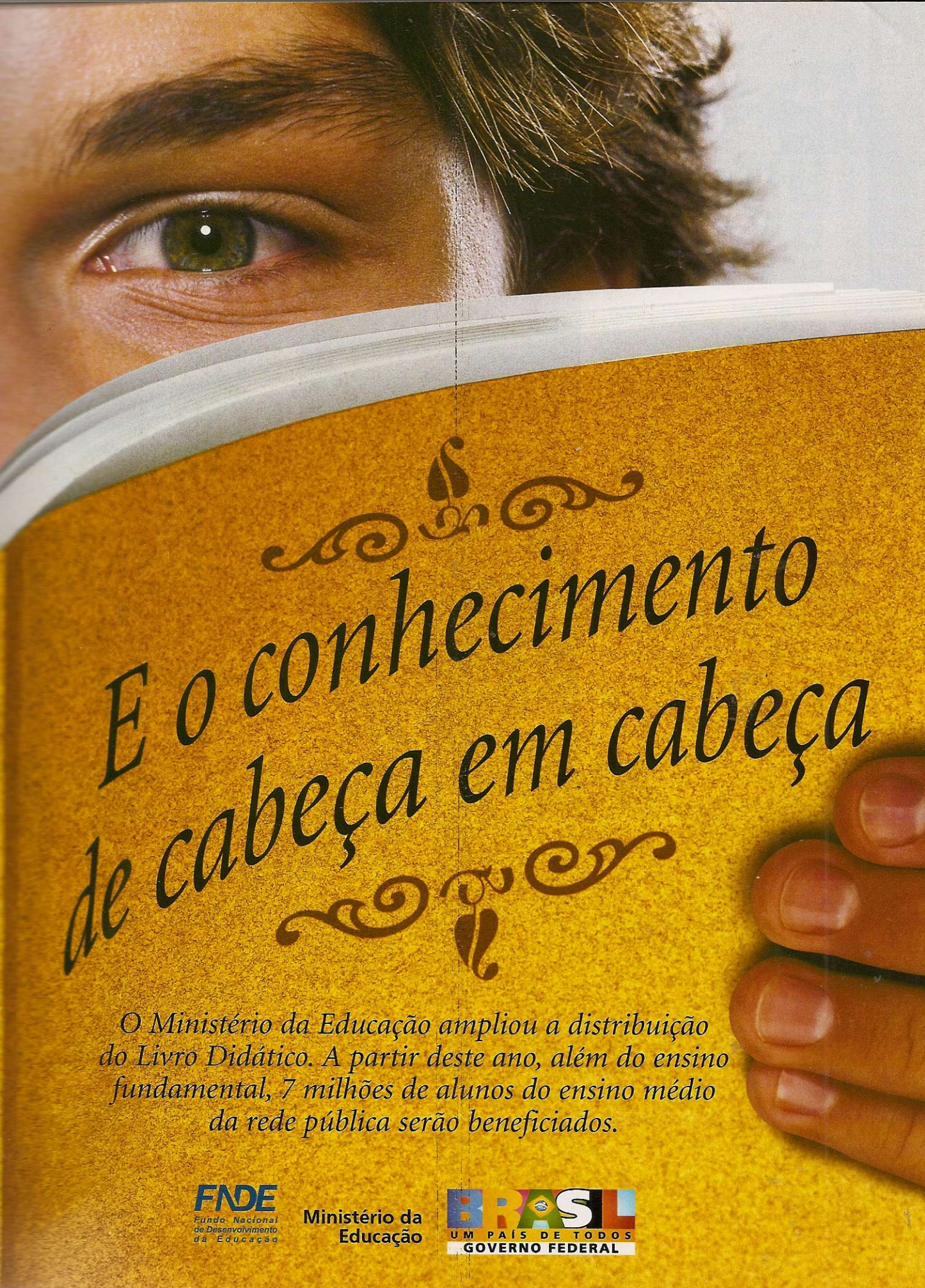
Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br


Os livros passam de mão em mão
Livro Didático.
Pela primeira vez para
o ensino médio de todo o País.
Cuide bem do seu livro. Ano que vem,
outro aluno irá aprender com ele.


E o conhecimento
de cabeça em cabeça
O Ministério da Educação ampliou a distribuição do Livro Didático. A partir deste ano, além do ensino fundamental, 7 milhões de alunos do ensino médio da rede pública serão beneficiados.
FNDE
Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação
Ministério da Educação
BRASIL
UM PAÍS DE TODOS
GOVERNO FEDERAL

ÍNDICE

CAPA

18 God of War 2: Divine Retribution

GERAL

82 Acessórios
10 Cartas
50 Garota PlayStation
8 Promoção
12 News
90 Hora do Reset
80 Superteste

ESPECIAIS - PS2

44 FIFA Street 2
46 Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

PREVIEW - PS3

28 Stranglehold

PREVIEW - PS2

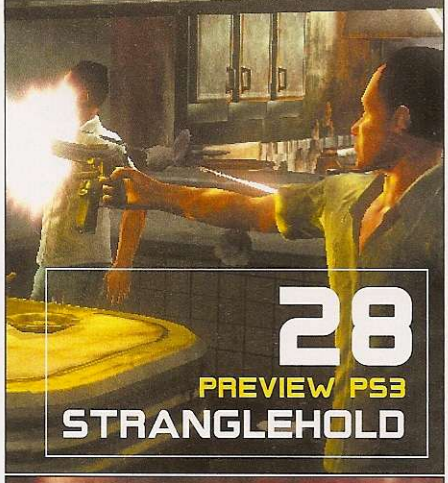
26 Winning Eleven
30 Phantasy Star Universe
32 Superman Returns
29 The Da Vinci Code

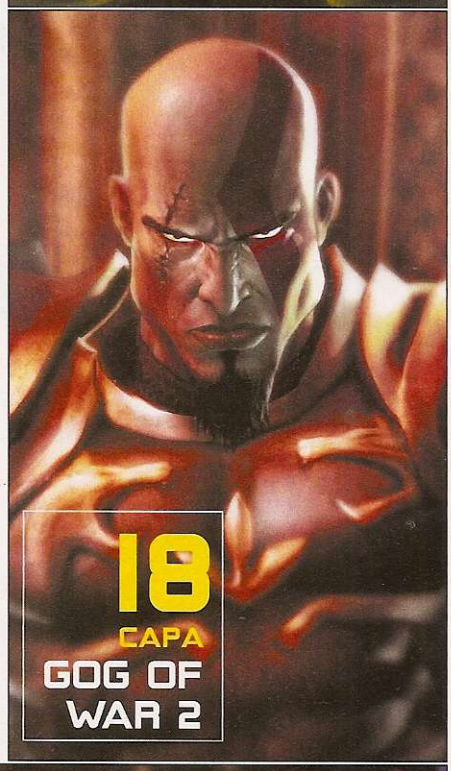
PREVIEW - PSP

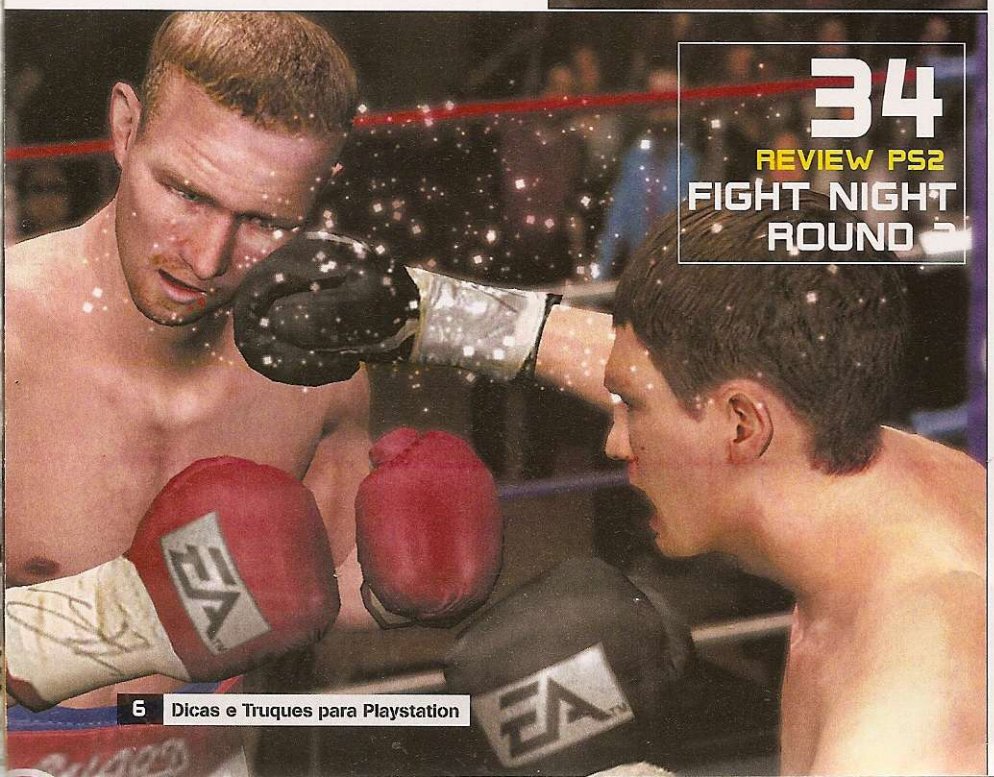
32 Guilty Gear Judgement
33 Monster Hunter Freedom

REVIEW - PS2

40 Drakengard 2
42 EyeToy: Kinetic
42 EyeToy: Operation Spy
34 Fight Night Round 3







38 Final Fight: Streetwise
38 Jacked
41 Sonic Riders
36 TOCA Race Driver 3

REVIEW - PSP

40 Exit

DETONADOS & CIA

64 24: The Game (PS2)
72 Black (PS2)
54 Siren 2 (PS2)

DICAS - PS2

84 Aero Elite: Combat Academy
84 Bleach: Erabareshi Tamashi
85 Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
85 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi
86 EyeToy: Antigrav
86 Fight Night Round 3
86 Final Fight: Streetwise
86 Mega Man X Collection
87 NeoGeo Battle Coliseum
87 Rugby 06
87 Smuggler's Run
87 Sonic Riders
87 Tony Hawk's American Wasteland

DICAS - PSP

84 Ape Escape: On the Loose
84 Archer Maclean's Mercury
84 Armored Core: Formula Front
84 Burnout Legends
86 Dynasty Warriors

DICAS - PS1

84 Beatmania

GAMESHARK - PS2

88 007: Everything or Nothing
88 Airborne Troops: Countdown to D-Day
88 Astro Boy
88 Batman Begins
88 Burnout 3: Takedown
89 Cold Fear
89 College Hoops 2K6
89 Curious George
89 Devil Kings
89 Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition
89 Gun
89 Indigo Prophecy
89 Juiced
89 NARC
89 Shadow of Rome
89 Shining Force Neo
89 Siren
89 The Warriors
89 Wild Arms 4

playparts

Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para

NINTENDO GAME CUBE

PlayStation 2

PlayStation

Tudo para sua assistência Técnica.
www.playparts.com.br

HD Combo

Unidade óptica para Play2 Slim

KHS 400C

Unidade óptica para PS one

Memory Card

Solicite sua tabela de preços especiais para atacadista

Tel/Fax: (11) 3228-5838

Rua Florencio de Abreu, 36 – Sala 209 – Centro – São Paulo – SP – 01030-010

PROMOÇÃO FIM DO MUNDO

PROMOÇÃO ANTERIOR

DUPLA PERSONALIDADE

A promoção da edição nº 85 da **Dicas & Truques para PlayStation** teve a participação de 945 leitores. Na promoção nº1, um leitor foi premiado por criar uma frase descrevendo o encontro mais engraçado entre dois personagens de games diferentes do mundo PlayStation. Já a promoção nº 2 premiou um desenho mostrando os personagens de dois games diferentes do mundo PlayStation em uma situação cômica. A frase e o desenho mais bem-humorados e criativos foram premiados com um PS2 cada. Confira os ganhadores:

FRASE

Descreva o encontro mais engraçado entre dois personagens de games diferentes do mundo PlayStation:

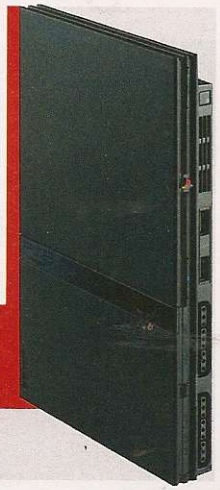
Mateus Abrantes
Tocantins/MG
Frase: "Shrek disputando com os motoqueiros do American Chopper 2 quem é menos porco"
Prêmio: um PS2

DESENHO

William Marcelo Barreto
Campos/RJ
Prêmio: um PS2

A FRASE MAIS CRIATIVA GANHA

Escreva no cupom da Promoção uma frase com até 12 palavras descrevendo até onde você iria para ganhar um PS2 se fosse Kratos, da série *God of War* (confira a reportagem de capa na página 18). A frase mais criativa ganha um PS2 novinho. Não há limite de idade para participar da Promoção.



PRÊMIO PRÊMIO

O GANHADOR LEVA UM PS2

LEIA O REGULAMENTO

1 – O cupom devem ser enviado para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 – Butantã
São Paulo/SP – CEP: 05510-900
2 – **O prazo limite para o envio do cupom é dia 5 de maio de 2006** (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 – O cupom deve ser preenchido corretamente e enviado junto com uma frase de até 12 palavras descrevendo até onde você iria se fosse Kratos, da série God of War, para ganhar um PS2.
4 – Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope. Cada um deve conter uma frase respeitando as regras do parágrafo 3.
5 – Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6 – Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7 – Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8 – Os cupons que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9 – O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** número 89, que estará nas bancas no dia 5 de junho de 2006. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de agosto de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**
10 – O prêmio para o vencedor é um console PlayStation 2 convencional ou o modelo PSTwo (slim), a critério da redação da **Dicas & Truques.**
11 – Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12 – O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.
Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Promoção Fim do Mundo – D&T para PlayStation

Envie o cupom até **5 de maio de 2006**.

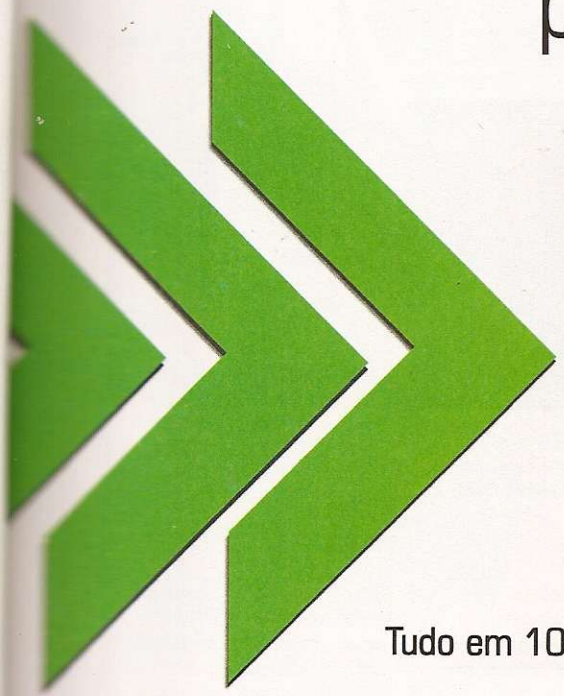
Nome: _____ Idade: ____
Endereço: _____
_____ CEP: _____
Cidade: _____ Estado: _____ Fone: ( ) _____
E-mail: _____ **Jogo preferido:** _____

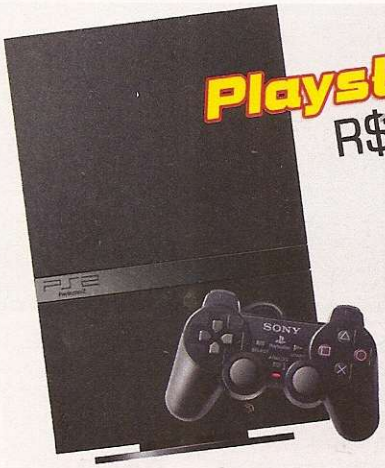
Descreva o que você faria para ganhar um PS2 se fosse Kratos, da série *God of War* (até 12 palavras):
_____
_____
_____

SPEED GAMES

Os melhores jogos
por preços arrasadores.

ARTE PLAYSTATION





Playstation
R$ 599,00

XBOX
R$ 700,00

PSP

Tudo em 10x sem juros no cartão de crédito

Vídeogames & jogos • Temos todos os lançamentos simultâneos com U.S.A • Trabalhamos com todos os jogos e acessórios.

Assistência Técnica Especializada

Despachamos para todo o Brasil

Lançamento XBOX 360°

Televendas: (99) 3642-7878 / (99) 8117-7266 / (99) 9651-0975

FALA GALERA!

Desabafe, reclame, elogie... Vale até pedir dica. Este espaço é seu

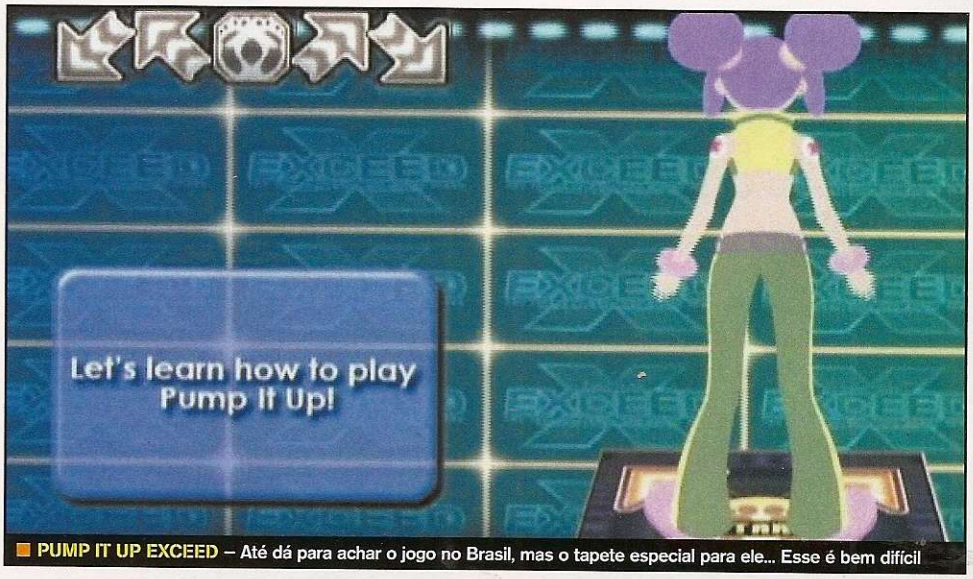
O HOMEM SEM GAME

P É verdade que existe um jogo do *Demolidor, o Homem sem Medo*, para PlayStation 2? Se sim, vocês poderiam me informar o nome completo, produtora, gênero, etc.? Enfim, todas as informações necessárias e, se possível, imagens do jogo. Outra pergunta: qual o melhor método para tirar um jogo e colocar outro no PS2? Apertando *Open* primeiro e em seguida colocando outro jogo e apertando *Reset*? O que vocês recomendam?
Fellipy de Almeida
São Vicente - SP

R *O jogo que você tanto quer se chamaria* Daredevil: The Man Without Fear, *mas a produtora Encore cancelou o projeto em maio de 2004. A produtora até chegou a divulgar algumas imagens da embalagem do game, mas de que adianta ficar babando se o jogo não vai sair, não é mesmo? Quanto ao procedimento para trocar os jogos de PS2, tanto faz se você aperta o Open primeiro e depois o Reset, ou vice-versa. A única coisa a que você deve prestar atenção é se o disco está rodando dentro do aparelho na hora em que for fazer isso. Se estiver, então o melhor é apertar primeiro o Reset para que o disco pare de girar, assim você evita que o DVD seja riscado.*

PUXANDO O TAPETE

P Preciso de uma pequena ajuda de vocês. Comprei um jogo de dança chamado *Pump It Up Exceed*, só que o tapete exclusivo dele, que não é o mesmo usado pelo *Dance Dance Revolution*, é meio difícil de encontrar aqui no Brasil. Vocês sabem onde posso comprar esse acessório para curtir o meu game?
Júnior
Via e-mail



PUMP IT UP EXCEED – Até dá para achar o jogo no Brasil, mas o tapete especial para ele... Esse é bem difícil

R *Difícil de encontrar, nada! Aqui no Brasil é quase impossível! Fizemos uma pesquisa para tentar ajudá-lo e em todos os lugares em que ligamos, ninguém nem ouviu falar desse jogo, que foi lançado no final do ano passado. Você pode tentar importar o tapete no nosso canal favorito para acessórios, a loja coreana Lik Sang (www.lik-sang.com), que costuma ter todo o tipo de parafernália eletrônica. Alguns meses atrás, o tapete de Exceed estava disponível entre os produtos deles. Tente a sorte. É bem provável que você encontre o que procura.*

CORTADA NO VÔLEI

P Eu tenho todas as edições da **D&T para PlayStation** (eu disse todas!) e quero perguntar por que até hoje não saiu um jogo de vôlei com seis jogadores, tipo o *Super Volleyball* do Mega Drive. Desde a revista nº 1 já sairam mais de 100 mil jogos de futebol, 30 mil de basquete, 20 mil de beisebol, 10 mil de tênis, etc. Não dá para entender... Será que com a experiência que vocês têm, não daria para entrar em contato com algumas "casas de jogos" tipo EA Sports e perguntar por que eles abandonaram o gênero?
Alonso Neto
Brasília - DF

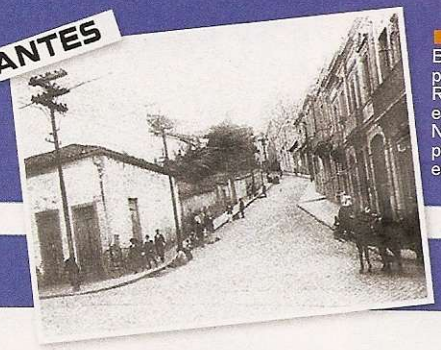
R *Exagerado você, hein, meu amigo? 100 mil jogos de futebol, 30 mil de basquete... caramba! Se fosse assim, a gente nem ia mais querer trabalhar com games. Mas quanto aos jogos de vôlei, você tem razão mesmo. De uns tempos para cá, só sairam jogos de vôlei de praia, com duplas de jogadores em cada lado da quadra em vez da meia dúzia que disputa o vôlei tradicional. E nem com nossa larga experiência poderíamos convencer as produtoras de jogos a fazer um game desse esporte nos moldes antigos. O que dita a regra são pesquisas de mercado e, atualmente, o vôlei de praia é muito mais popular que o tradicional. O jeito é tirar a poeira do Mega Drive e matar as saudades de* Super Volleyball.

MAIS PIRATARIA

P Na edição de março, vi um leitor comentando sobre jogos "alternativos". Eu também abomino a pirataria, mas não dá para tirar a razão da maioria. Hoje é quase impossível pagar R$ 250,00 em um game. Mas a que se deve esse alto preço? Simples: à pirataria. Tudo ia bem até a chegada do PS1, que se tornou o paraíso dos jogos "alternativos". A facilidade em adquirir um jogo pirata acabou encobrindo uma excelente oportunidade de ter jogos originais a um

RUA 25 DE MARÇO

ANTES



RUA "DOS PIRATA"
Batizada em homenagem à primeira Constituição brasileira, a Rua 25 de Março nem sempre foi este antro de pirataria que é hoje. Na década de 1930, a maior parte dos produtos vendidos nela eram nacionais, e legalizados

DEPOIS

muito acessível. Será que o Xbox, da Microsoft, ou o GameCube, da Nintendo, são tão ruins em relação ao PS2 a ponto de não venderem nem a metade do que vendeu o console da Sony? Ou esse sucesso se deve a facilidade em adquirir os jogos piratas? Infelizmente, não adianta reclamar: somente com o fim da pirataria os jogos originais serão vendidos por um preço mais acessível. E quem pode acabar com ela? Nós, os gamers! Por favor, publiquem essa carta na próxima edição, tenho certeza de que ela será importante!
Leonardo Tadeu Miazzo Catarino
São Paulo - SP

R *Fim da pirataria é utopia, mas não ia doer nada se ela diminuísse e nosso mercado tivesse uma cara mais apresentável. A facilidade de aquisição de produtos piratas pode ser determinante em um mercado majoritariamente ilegal como o brasileiro, mas lá fora isso não faz tanta diferença assim: o PS2 é forte mesmo e sua liderança foi conquistada de forma merecida. Mas num ponto você tem razão. Sua carta é importante, e mostra que os jogadores brasileiros têm cada vez mais consciência de que são responsáveis pela maneira como caminha o mercado nacional de games.*

DICAS & TRADUÇÕES PARA PLAYSTATION?!?

P Comprei o jogo de moto *Tourist Trophy*, só que ele veio todo em japonês. Será que vocês poderiam enviar a tradução deste jogo para o meu e-mail? Este jogo é bom?
Fabio Lopes
São Paulo - SP

R Tourist Trophy *é legal sim, Fabio. O que não é legal é você pedir coisas que não podemos fazer, como respostas por e-mail, por exemplo. Somos uma revista de games e não uma produtora ou localizadora de jogos, por isso não traduzimos nada. E também não respondemos aos nossos leitores individualmente. Isso é impossível, pois o número de cartas e e-mails que chega até nós é imenso. Por isso, é melhor que você e as outras centenas de pessoas que nos pedem o impossível parem com isso. A pior coisa para nós é deixar de atender nossos leitores, mesmo quando isso é impraticável.*

TEMPO DE SOBRA

P Que tal vocês colocarem algum tipo de passatempo como jogos de erros, palavras cruzadas e outra coisas? Acho que a revista ficaria ainda melhor.
Ricardo Dantas de Oliveira
Limeira - SP

R *Sem dúvida que ficaria mais diversificada, mas será que é isso mesmo o que os leitores querem? Este mês, por exemplo, temos três detonados e três especiais. Vale a pena gastar espaço da revista para investir nesse passatempo, sendo que o passatempo preferido dos nossos leitores é detonar os games? Mais uma vez, quem decide isso são vocês. Escrevam sempre e dêem suas opiniões sinceras sobre o que está legal, o que está fraco, o que pode mudar, o que presta e o que não presta. Pode palpitar que a revista é SUA.*

TAPAS...

Esta revista está ficando chata! Só tem detonado de Play 2 e o Play 1 está cada vez mais esquecido.
Adann Alan de Almeida Santos
Recife – PE

Vocês têm de fazer mais previews e reviews bons. A maioria é de PSP e de PS3. A revista é ótima, só que às vezes tem alguns detalhes ruins.
Guilherme Jardini
Via e-mail

Pô, galera, assim não dá! Primeiro, foi o detonado de *Devil May Cry 3*, bem ruinzinho, nem parecia **D&T**! Agora a Capcom lança *DMC3: Special Edition* e vocês nem tocam no assunto?
Marluci Ribeiro de Oliveira
Via e-mail

E BEIJOS

Eu adoro as suas revistas. Elas me ajudaram em muita coisa. Agradeço a todos vocês pelo trabalho.
Claudio Fernandes
Via e-mail

Eu gostaria de elogiar a revista **Dicas & Truques** por sua excelência nos detonados. Parabéns!
Raphael Roik
São Paulo – SP

Já sou assinante há três anos, e se isso é possível, é porque existe um grupo de ótimos profissionais trabalhando para isso.
Ranon Filipe
Via e-mail

GAROTOS PLAYSTATION – Leandro Vader (esq.), Erick "o Viking" (meio) e Giovanni Dogman (direita). Que mulher quer ver estes caras na revista?

BAIXOU A MULHERADA...

Polêmica desde o início, a Garota PlayStation desperta amor e ódio

P Sou mulher e compro revistas de games. Apesar de gostar da **Dicas & Truques para PlayStation**, não suporto as páginas que fazem apelos ao corpo da mulher. Por que sempre precisa ter fotos de mulheres semi-nuas segurando um jogo ou sei lá o quê? Não é só homem que compra a revista! Além do mais, se a pessoa está interessada em ver fotos sensuais, eu sugiro que compre a *Playboy*. Tenho amigos homens que têm a mesma opinião. Se é revista de games, não há necessidade de fotos de mulheres. Quem compra está interessado em saber novidades pro PS2!
Lívia Mendes
Via e-mail

R *São apenas duas páginas por mês, mas quanta polêmica elas causam... A "Garota PlayStation" embeleza nossas páginas há tempos, e já se tornou quase uma instituição na revista. Porém, de uns tempos para cá, vem crescendo o número de mulheres descontentes com essas duas páginas. Algumas mais assanhadinhas clamam por direitos iguais e pedem para que criemos o "Garoto PlayStation", mas a maioria faz como a Lívia mesmo e pede a total eliminação da seção. Por outro lado, é enorme é o número de leitores que curte a imagem de uma garota bonita para quebrar um pouco o ritmo insano de game atrás de game. Não queremos parecer machistas e dizer que essa seção é a oitava maravilha do mundo e é indispensável, mas também não queremos decepcionar quem aprecia as gatas dos games e não quer comprar a Playboy. Nosso desejo é agradar ao maior número possível de pessoas, portanto, seja você homem ou mulher, escreva para cá dando sua opinião ou use o nosso blog (www.gameblog.com.br) para dar a sua opinião. O que você quer? Mais espaço para a Garota Play? O fim da seção? A criação de um minipôster com o Garoto PlayStation? Se você curte os garotões dos games, fica um aviso. A foto no alto e à esquerda mostra bem a "qualidade" do material masculino que a gente tem aqui na redação. Você quer mesmo ver estes caras de sunguinha?*

PLAYSTATION

BUSINESS BRIEFING 2006

Conferência da Sony finalmente revela tudo sobre o lançamento do PS3

Depois que a porteira se abre, a boiada passa de uma vez: a Sony convocou toda a imprensa de games para sua conferência, que rolou em 15 de março, e, com exceção do preço, que ainda permanece em segredo, contou tudo o que os jogadores de videogame queriam saber. Nenhum game em versão jogável foi mostrado no evento, o que significa que a capacidade real do console permanece um mistério, mas nem por isso a empresa deixou de surpreender todos que lá estavam com notícias quentíssimas sobre o PS3. Veja a seguir os principais assuntos tratados na conferência e sonhe com os anjos até a chegada do seu futuro videogame.

Data de Lançamento

Como muita gente já vinha prevendo, o PlayStation 3 vai ser lançado apenas em novembro de 2006 (o dia exato ainda não foi especificado). Ken Kutaragi, presidente da Sony, disse que o lançamento vai rolar no Japão, Estados Unidos e Europa com uma diferença de dias entre as regiões. "Um lançamento 100% simultâneo é fisicamente impossível, mas estamos confiantes de que vamos conseguir desta vez", disse o guru do PlayStation. Para atingir o objetivo, a Sony vai acelerar o ritmo de produção em relação ao dos lançamentos do PS1 e PS2: serão 1 milhão de unidades do novo console produzidas por mês, totalizando seis milhões de PS3 prontos até o final do ano fiscal de 2006 (ou seja, março de 2007).

Serviços Online

Você achou que a Sony iria deixar a Microsoft dormir sossegada com o domínio do mundo online? Nada disso, criança! Kutaragi pretende usar o PS3 e seu inédito pacote de serviços online para dar uma rasteira em Bill Gates. O nome provisório da rede é PlayStation Network Platform, e ela estreará na época do lançamento do PS3, em novembro. O serviço básico permitirá que os jogadores disputem partidas online e, inicialmente, será gratuito. A parte de comércio da rede da Sony vai usar a própria internet, o que indica que o serviço será mais amplo que o da concorrente Xbox Live.

A Sony ainda não anunciou um sistema de download de jogos (apesar dos recentes rumores de que títulos de PS1 e PS2 poderiam ser baixados para o novo console), mas já confirmou que o Play 3 será capaz de carregar jogos a partir do HD, o que sugere que essa é uma possibilidade comercial para o sistema online, bem nos moldes da Live Arcade e daquilo que a Nintendo pretende fazer com o download de jogos clássicos para o Revolution.

E3 - MAIO/2005

A guerra pela nova geração de consoles já estava deflagrada e a expectativa em torno do novo console da Sony para a maior feira de games do mundo, que rola todo ano no mês de maio, em Los Angeles, era grande. Mas enquanto a Microsoft exibiu protótipos do Xbox 360 funcionando, a fabricante do PS2 mostrou só a carcaça do PS3, o controle em forma de bumerangue e alguns vídeos que simulavam a capacidade do console. Mesmo assim, os fãs ficaram loucos. O vídeo de *Killzone*, produzido para o evento, até hoje gera polêmica. Será que o PS3 será mesmo capaz de fazer aquilo?

NOVEMBRO

PS3 - NOVEMBRO/2006

A data exata ainda não foi definida, mas o lançamento do console ocorrerá de forma quase simultânea nos Estados Unidos, Japão e Europa. A diferença entre o lançamento em uma região e outra deve ser de dias. As produtoras de games, no entanto, só devem receber os kits de desenvolvimento definitivos em junho. Isso significa que, por mais que elas já estejam adiantadas na criação de seus títulos, terão pouco tempo para adaptá-los ao hardware definitivo do console, o que significa que a primeira geração de jogos não vai mostrar o poder real do PS3.

Desenvolvimento de Games e Mídia

Os kits iniciais de desenvolvimento para games começam a ser enviados às produtoras no final de março, e só por volta de junho chegam os kits finais. Isso não significa que o desenvolvimento de jogos já não esteja rolando, afinal, nem tudo em um jogo depende do kit de desenvolvimento para ser criado, mas é certo que, com poucos meses entre a entrega do kit e o lançamento do console, a primeira geração de jogos não vai explorar toda a capacidade do PS3.

A demora na entrega dos kits, porém, deixa espaço a uma pergunta cruel: o que são todos estes trailers e imagens de jogos de PS3 que se vê por aí? Como a maioria foi produzida pela Sony e por suas parceiras próximas, não há razão para desconfiar de sua autenticidade, mas é evidente que, sem o projeto do console finalizado, trata-se apenas de animações computadorizadas que levam em conta a capacidade suposta do videogame. Daqui para a frente, porém, as produtoras não precisam mais usar esse "truque", ou seja, agora será possível ver jogos de verdade do console.

Quanto à mídia usada pelo PS3, Kutaragi afirmou que, ao menos no início, todos os jogos usarão o disco Blu-Ray (BD-ROM) para evitar pirataria. Mas vale lembrar que DVDs de filmes e de jogos de PS2 rodarão normalmente no videogame.

Disco Rígido Obrigatório

Está confirmado. O PS3 vai exigir um HD para rodar jogos, e as produtoras foram orientadas a desenvolver seus games considerando a presença do disco rígido. "O hardware do PS3 foi projetado com o HD em mente", confessou Kutaragi. O executivo, porém, não confirma nem desmente a inclusão do HD no kit básico do console, deixando muito espaço para especulações. Em uma clara alusão ao X360, no entanto, Kutaragi diz não querer um cenário em que alguns sistemas têm o HD e outros não. Também foi confirmado que o disco rígido terá 60 GB (podendo sofrer upgrades) e suporte ao sistema operacional Linux (um concorrente do Windows).

Novidades Portáteis

A vedete do evento foi o PS3, mas isso não quer dizer que o PSP tenha sido deixado de fora. Depois de descobrir que o portátil têm um público consumidor 96% masculino, a Sony quer investir em novidades para atrair mais mulheres para a jogatina. Em setembro, o PSP vai ganhar sua versão da EyeToy, a câmera do PS2, que, além de jogos, terá funções extras, como video chat. E com as atualizações que chegarão até o final do ano, o PSP poderá, em conjunto com a EyeToy, virar até um videofone portátil. Um recurso que não foi confirmado, mas é possível, é a utilização do PSP como câmera digital.

Outra atualização interessante prometida para o portátil é uma que vai fazer o aparelho ter funções de GPS (localizador por satélite) – *Hot Shots Golf* (já lançado) é um game que vai utilizá-las. O browser também será melhorado, ganhando a capacidade de exibir animações em Flash num futuro próximo. Mas a maior novidade prevista para o PSP é mesmo a possibilidade de baixar jogos de PS1 e gravá-los no Memory Stick. O serviço ainda não tem data para entrar em funcionamento.

TGS - SETEMBRO/2005

Quatro meses é pouco tempo, mas a esperança de ver um PS3 funcionando de verdade era grande. Apesar disso, a Sony manteve a galera na expectativa e não mostrou nada concreto. A capacidade do console foi reafirmada no evento e o design, tanto do aparelho quanto do controle, foi mantido. Mas a maior notícia do PlayStation 3 que rolou na Tokyo Game Show não veio do estande da Sony, e sim da Konami. Foi lá que Hideo Kojima mostrou o primeiro vídeo de *Metal Gear Solid 4* para o novo console. O jogo foi capa da edição nº 81 da **D&T**.

GUITAR HERO VIRA SÉRIE

Só para 2007, já há seis versões previstas do game. Gêneros específicos ganharão títulos exclusivos

■ PARA TODOS OS GOSTOS – Ou melhor, quase. Ainda não foi anunciado um Guitar Hero sertanejo

Não demorou muito para sair a notícia que a redação da **Dicas & Truques para PlayStation** mais queria ouvir: vem mais Guitar Hero por aí! Muito mais! O game que virou febre entre toda a galera aqui da Editora Europa vai virar série e ganhará uns cinco ou seis títulos até o final de 2007. Kelly Summer, executivo-chefe da produtora RedOctane, declarou: "Estamos trabalhando em *Guitar Hero 2*, que terá mais de 40 músicas novas". Dois gêneros musicais consagrados nos EUA, country music e heavy metal, já estão confirmados para ganhar edições dedicadas somente a eles.

Se você ainda não sabe, *Guitar Hero* é um game musical em que o jogador assume o papel de rock star e finge tocar uma guitarra. O game funciona com o joystick normal do PS2, mas é com a réplica da guitarra Gibson SG, instrumento utilizado por feras como Angus Young, do AC/DC, e o falecido Frank Zappa, que o lazer rola legal. Com tantas músicas diferentes previstas para um futuro próximo e, talvez, alguns recursos inéditos, o PS2 tem tudo para apavorar nas festas.

CONSOLES VENDEM MENOS NOS EUA

Queda é registrada pelo sexto mês consecutivo

De acordo com a firma de consultoria de mercado Wedbush Morgan, desde setembro passado os consoles vêm sofrendo quedas de venda nos Estados Unidos. As vendas em fevereiro totalizaram US$ 340 milhões, o que representa uma queda de 13% em comparação ao mesmo período do ano passado e de 11% em relação à previsão, de 350 milhões. As vendas de jogos da geração atual de videogames (PS2, Xbox e GameCube) também despencaram (menos 35.5%) e tendem a cair ainda mais com a aproximação dos lançamentos do PS3 e do Nintendo Revolution.

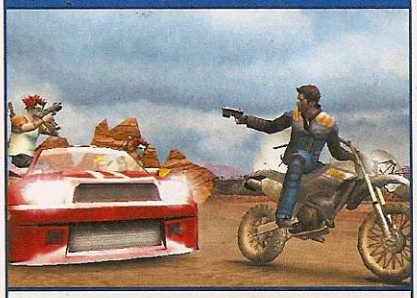
TOP 10 DO MUNDO PS2

■ RESIDENT EVIL 4 – *O melhor jogo da série de terror da Capcom segue firme e forte no ranking, mesmo meses após o lançamento*

JOGO	PRODUTORA
01 – Kingdom Hearts II	Square-Enix
02 – Onimusha 4	Capcom
03 – GTA: San Andreas	Rockstar
04 – Dragon Quest VIII	Square-Enix
05 – Final Fantasy X	Square-Enix
06 – WWE SD vs Raw 06	THQ
07 – Shadow Hearts New World	Xseed
08 – Kingdom Hearts	Square-Enix
09 – Resident Evil 4	Capcom
10 – Black	EA Games

Fonte: GameFAQs

TOP 10 DO MUNDO PSP



■ PURSUIT FORCE – *Apesar do visual, o jogo de perseguições insanas da Sony só conseguiu um sétimo lugar em sua estréia*

JOGO	PRODUTORA
01 – Dragon Ball Z	Atari
02 – GTA Liberty City Stories	Rockstar
03 – Mega Man Maverick Hunter	Capcom
04 – Generation of Chaos	Nippon Ichi
05 – Tales of Eternia	Namco
06 – Daxter	SCEA
07 – Pursuit Force	SCEA
08 – SOCOM: Fireteam Bravo	SCEA
09 – Syphon Filter: Dark Mirror	SCEA
10 – Street Fighter Alpha 3	Capcom

Fonte: GameFAQs

NA RUA DA AMARGURA

Na Sony, é assim: falou mal do PS3 é demissão

Se você tem um blog e trabalha em uma empresa grande, tome cuidado: suas palavras podem estar sendo monitoradas.

Foi o que aconteceu com Josh Robinson, designer 3D que trabalhava para a Sony no projeto do PS3. Em seu diário na internet, Josh escreveu "Comecei a trabalhar muito empolgado com o PS3. Estava confiante de que ele iria acabar com o Xbox 360 somente por carregar o nome 'Sony'. Mas quanto mais o tempo passa, mais eu duvido disso. Tudo o que fiz ou vi produzirem ainda não pode ser chamado de 'nova geração'".

Se é ou não exagero de Josh (tomara que sim), não podemos afirmar, mas o fato é que a Sony não gostou nem um pouco da declaração do funcionário e o despediu por justa causa, sob alegação de quebra de acordo de confidencialidade. Mundo cão esse dos games, não?

PERDEU VIDA

SONY

Se fôssemos considerar apenas as novidades do PS3, a Sony teria ganhado vida, mas despedir um funcionário só por ele ter expressado sua opinião é saçanagem...

FINAL FANTASY 40

RPG ganha nota máxima na Famitsu

Recém-lançado no Japão, o RPG *Final Fantasy XII* já estréia com uma bela credencial. O título ganhou a melhor avaliação possível da revista japonesa *Famitsu*, a "bíblia" dos games no país. Os quatro analistas da publicação deram nota 10 para o jogo, totalizando 40 pontos e fazendo de *FFXII* o quinto jogo na longa história da revista a conquistar tal feito. *Final Fantasy XII* terá sua versão em inglês lançada até o final do ano e, ao que tudo indica, a obra-prima tem tudo para arrasar por aqui também.

GANHOU VIDA

SQUARE-ENIX

Os japoneses já estão jogando e adorando! O novo *Final Fantasy XII* parece mesmo ser tudo de bom, e confirmou isso ganhando nota máxima na *Famitsu*. Mal podemos esperar pela versão americana.

SONY PERDE NA JUSTIÇA

Guerra pela patente do Dual Shock ferve nos EUA

Em 2003, a Immersion, produtora e licenciadora de tecnologia de force feedback (o sistema que permite aos joysticks transmitir ao jogador as forças envolvidas num game), abriu processo contra a Sony por quebra de patente, alegando que sua propriedade intelectual foi usada de forma indevida nos controles do PS1 e PS2. Como não houve acordo, o juiz decretou que a Sony deveria pagar US$ 91 milhões à Immersion e suspender a venda dos consoles PlayStation, controles Dual Shock e alguns games como *GTA Vice City*, *Metal Gear Solid 2* e *Final Fantasy X*. A Sony apelou e conseguiu suspender a sentença até a decisão final.

Nos últimos dias, porém, um juiz federal dos EUA rejeitou o apelo da Sony e decretou que a primeira decisão fosse executada. Isso rolou porque veio à público o fato de que uma testemunha-chave da Sony, o ex-consultor da Immersion Craig Thorner, recebeu US$ 150 mil da própria Sony como "pagamento adiantado por royalties". Com isso, o juiz classificou a testemunha como "não confiável" e disse haver "fortes evidências" de que Thorner teria sido influenciado pelo pagamento. A Sony continua apelando e sustenta a posição de não entrar em acordo com a Immersion.

VÍTIMA – O alvo era o PS2, mas aproveitaram a deixa para tentar tirar GTA das lojas de novo

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

LA6508 original: *a partir de* R$ 37,00

Unidade óptica para Play2 Slim: *a partir de* R$ 55,00

BA5815 para Play2: *a partir de* R$ 14,00

MODEM + HD 80GB PARA PLAY2: *a partir de* R$ 350,00

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

FONE: (61) 3202-8792 ou (61) 8433-9594

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS MAIS BARATOS

Compre seu Play 2, PSP e acessórios pelos melhores preços do Brasil

Confira as melhores ofertas para comprar um PS2 Slim, um controle Dual Shock 2, um memory card e um PSP. Todos os produtos são originais da Sony. As pesquisas de preço foram feitas nos dias 15 e 16 de março, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,10 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar para encontrar o preço dos consoles e acessórios mais baixos ou facilidades no pagamento. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Sobre os videogames pesquisados: o PStwo é o PlayStation 2 Slim, o modelo compacto que atualmente está sendo fabricado pela Sony (modelo SCPH 70001 ou superior). O PSP é vendido sempre no pacote Value (versão americana), que inclui acessórios como bolsa protetora, fone de ouvido e Memory Stick Duo de 32 MB. Todos os preços são mostrados em moeda nacional (R$).

Para os lojistas: se sua loja não está nesta lista, entre em contato com a redação pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
100% GAMES	(0XX19) 3903 - 1010	R$ 890,00	R$ 90,00	R$ 79,00	R$ 990,00
AMERICANAS	(0XX11) 4003 - 1000	R$ 824,00	R$ 119,90	———	R$ 1.119,90
ANTRAX GAMES	(0XX11) 6694 - 5177	R$ 599,00	R$ 85,00	R$ 69,00	R$ 899,00
ALPHA GAMES	(0XX31) 3274 - 2988	R$ 899,00	R$ 95,00	R$ 95,00	R$ 1.099,00
AVALANCHE	(0XX11) 6852 - 2881	R$ 890,00	R$ 69,00	R$ 89,00	R$ 990,00
BIG GAMES	(0XX11) 3681 - 3807	R$ 699,00	R$ 95,00	R$ 85,00	R$ 980,00
BITS GAMES	(0XX31) 3271 - 9537	R$ 800,00	R$ 100,00	R$ 70,00	R$ 1.000,00
BUTICA GAMES	(0XX11) 6244 - 5392	R$ 650,00	R$ 65,00	R$ 65,00	———
CASA DO GAME	(0XX19) 3524 - 4741	R$ 920,00	R$ 120,00	R$ 90,00	———
CJ GAMES	(0XX11) 5072 - 2073	R$ 690,00	R$ 75,00	R$ 65,00	R$ 850,00
DRAGOON GAMES	(0XX11) 3846 - 4375	R$ 750,00	R$ 90,00	R$ 85,00	———
ELETROMÍL	(0XX11) 3362 - 2306	R$ 635,00	R$ 67,50	R$ 49,50	R$ 960,00
FRATELLO GAMES	(0XX11) 3361 - 2783	R$ 670,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 990,00
GAME ONE	(0XX19) 2122 - 5252	R$ 899,00	R$ 74,00	R$ 59,00	———
HOUSE GAMES	(0XX11) 3326 - 0045	R$ 680,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 880,00
NETÚNIA	(0XX11) 3825 - 7600	R$ 850,00	———	R$ 99,00	R$ 999,00
NIKAS GAMES	(0XX11) 3976 - 9625	R$ 800,00	R$ 75,00	R$ 80,00	———
PLANET GAMES	(0XX11) 6987 - 2641	R$ 850,00	R$ 80,00	R$ 65,00	R$ 1.100,00
PLAYHOUSE	(0XX11) 3337 - 1960	R$ 570,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 950,00
PLAY OFF GAMES	(0XX11) 5585 - 0566	R$ 649,00	R$ 99,00	R$ 60,00	R$ 849,00
PODIUM GAMES	(0XX11) 3277 - 0751	R$ 760,00	R$ 86,00	R$ 75,00	R$ 950,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721 - 4045	R$ 750,00	R$ 100,00	R$ 100,00	R$ 1.000,00
RICKY BRINQUEDOS	(0XX11) 5687 - 4471	R$ 999,00	R$ 100,00	R$ 100,00	———
ROCK LASER GAMES	(0XX11) 6631 - 9979	R$ 650,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 800,00
SS GAMES	(0XX11) 3328 - 6804	R$ 750,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 990,00
SÓ PLAYSTATION	(0XX31) 3201 - 1845	R$ 690,00	R$ 90,00	R$ 69,00	———
TEC GAMES	(0XX11) 3362 - 0036	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 999,00
TIC TAC GAMES	(0XX11) 4411 - 1884	R$ 1.260,00	R$ 119,00	R$ 119,00	R$ 1.350,00
THUNDER GAMES	(0XX11) 6641 - 4303	R$ 899,00	R$ 95,00	R$ 95,00	R$ 1.200,00
TILT'S GAMES	(0XX11) 6191 - 3000	R$ 850,00	R$ 90,00	R$ 80,00	R$ 1.000,00
TROP GAMES	(0XX19) 3272 - 4943	R$ 900,00	R$ 85,00	R$ 80,00	R$ 1.100,00
WAVE GAMES	(0XX11) 5541 - 2066	R$ 750,00	R$ 95,00	R$ 85,00	———
WEST GAMES	(0XX11) 3331 - 7085	R$ 599,00	R$ 70,00	R$ 60,00	———
WORLD GAMES	(0XX15) 3234 - 1584	R$ 749,00	R$ 129,00	R$ 99,00	R$ 1.100,00
WORLD ONLINE	(0XX11) 3698 - 5598	R$ 699,00	R$ 85,00	R$ 75,00	R$ 990,00
X-TREME GAMES	(0XX41) 3232 - 0605	R$ 770,00	R$ 95,00	R$ 70,00	R$ 1.200,00

MUNDO DOS GAMES

FALAR QUE TEM O MELHOR PREÇO É FÁCIL.
NÓS MOSTRAMOS!
E TEMOS AS MAIS VARIADAS FORMAS DE PAGAMENTO PARA VOCÊ.
CONFIRA AS PROMOÇÕES PARA MARÇO.

GARANTIA UM ANO GARANTIA

SEDEX PARA TODO O BRASIL

Cabo Extensor
R$19,99

Controle PS2
R$69,99

Jogo Original
R$69,99

Suporte PS2
R$29,99

Cd-rom Qual É A Música
R$69,99

CD Remixes
R$19,99

Boné PS2
R$19,99

Cabo s/ Vídeo Universal PS1/PS2/XBOX 64/GameCube
R$49,99

Camiseta PS2
R$29,99

Bolsa Exclusiva PS2
R$39,99

Porta-cd PS2
R$19,99

Controle Remoto
R$69,99

ligue e consulte condições

Só fica sem play 2 quem quer!

24x R$ 35,00
ou
36x R$ 25,00

PlayStation2 original

+

- 02 controles analógicos
- 01 camiseta exclusiva PS2
- 01 porta-cd exclusivo PS2
- 01 cd-rom Qual É A Música
- 01 jogo original
- 01 bolsa exclusiva PS2
- 01 boné exclusivo PS2
- 01 cabo extensor
- 01 cabo s/ vídeo universal
- 01 suporte
- 01 caneta PS2
- 01 cd Remixes

Promoção QUERO TUDO

R$ 699,00

fotos meramente ilustrativas

Pack 1

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 2

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 3

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 4

Tudo por:
R$ 49,99

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP
www.mundoplaystation.com.br

Distribuidora: SCEA **Produtora:** SCEA **Tipo:** Ação **Previsão:** 2007 **Plataforma:** PS2

GOD OF DIVINE RETRIBUTION

Roubar o trono do Deus da Guerra deveria ser a glória suprema para um mortal, mas Kratos não estava destinado a ter uma vida fácil. Manipulado pelas Irmãs do Destino, que influenciam até mesmo Zeus, o general perde o trono divino e, como era de se esperar, decide acabar com a raça de todos que ousarem cruzar o seu caminho

WAR 2

Traído pela segunda vez, Kratos busca vingança contra os deuses

por Eduardo Trivella

Na mitologia grega, Ares é o deus da guerra. Ou pelo menos era. Em pleno século XXI, mais precisamente em 2005, uma época em que divindades e monstros titânicos deram lugar à ameaças bem mais vorazes e palpáveis, como empresários desonestos e políticos corruptos, o antigo deus foi usurpado de seu trono. O autor de tal façanha é um personagem que, logo em seu primeiro game, mostrou que veio para abalar: Em *God of War*, lançado pela Sony em março do ano passado, Kratos viaja por terras homéricas combatendo criaturas de lendas antigas em um game que ganhou tudo o que foi prêmio da critica especializada. Mas o fantasma de Esparta não teve muito tempo para descansar depois de ser coroado o novo deus da guerra no final do jogo. Ainda bem!

Para honrar o compromisso de que ainda haverá lançamentos de peso para o PS2, agora que o PS3 já está na reta final (o lançamento mundial do console foi confirmado para novembro) a Sony revela a seqüência de um dos melhores games de ação dos últimos anos. Seu lançamento será no início do ano que vem, época em que o PlayStation 3 já estará correndo a todo vapor na disputa pela nova geração. Mesmo assim, *God of War II: Divine Retribution* sairá exclusivamente para o PS2. A Sony até concorda que seria mais conveniente e fácil lançá-lo como um titulo da primeira leva do PS3, mas com o tempo curto, a produtora não alcançaria o nivel de qualidade em animação, jogabilidade e complexidade para torná-lo um grande titulo do novo console, como *God of War* foi para os milhões de proprietários do PS2. Por isso, a melhor solução foi agradar a estes mesmos milhões, ou seja, nós, com uma seqüência para o console que todos nós já temos.

E quem jogou o primeiro *God of War* sabe: o desafio é altissimo, um dos mais cabeludos de que se têm noticia nesse gênero de game. Porém, um desafio maior do que chegar ao final do jogo é aquele que a equipe de desenvolvimento está enfrentando: melhorar um jogo que muita gente já achava perfeito. *God of War II* está sendo produzido nos estúdios da Sony em Santa Monica, EUA, e parece que muita coisa boa está para sair de lá.

UNIDOS PELO DESTINO

O novo jogo trará o mesmo combate furioso e visceral que todos conhecem, e a equipe, que continua 90% igual à original, quer manter o estilo único alcançado no primeiro *GOW*. Dito isso, ainda assim a Sony promete novidades para *GOW2*. E para provar que não está mentindo, a empresa já começou nomeando um novo diretor (o antigo foi promovido a diretor criativo dos estúdios devido ao sucesso do primeiro game). Cory Barlog, que foi chefe de animação no game original, diz que quer consertar as coisas que não funcionaram e melhorar o que funcionou: "Queremos elevar aquilo que conseguimos no primeiro jogo, até as partes que as pessoas olhavam e diziam 'Isso é incrível, não dá pra ficar melhor'. Dá sim, e é isso que nós estamos fazendo".

BRUTAL – Vida de divindade não é fácil. Kratos agora tem inimigos ainda mais fortes

Mas se Kratos assassina um deus no final de *God of War* e se torna uma divindade logo depois, o que mais pode acontecer de interessante ao personagem? "Nós apenas fechamos as portas que precisavam ser fechadas para que o

ACROBÁTICO – A ênfase está nas lutas, mas os cenários ainda vão dar muito trabalho

PORRADA TOTAL – Agora magias e combos poderão ser combinados em golpes mortais

ASAS DE ÍCARO – Com as asas divinas, Kratos poderá voar, mas só por curtas distâncias

jogador entendesse certos aspectos de Kratos", explica Barlog. "O que precisava ser contado no primeiro game foi contado e resolvido. O que está sendo acrescentado à trama agora é uma história gigantesca que, assim que for compreendida pelo jogador, vai fazê-lo dizer 'Nossa! Isso é louco demais!'".

Kratos está um pouco diferente. Portando uma estilosa vestimenta que é uma mistura da armadura de Ares com suas próprias roupas dos tempos de general espartano, o herói inicia o novo jogo no exato local onde terminou o primeiro. Mas apesar de reinar soberano em seu trono, Kratos não tem sossego. Mesmo tendo sido perdoado por seus atos, o general ainda não exorcizou os demônios do passado. E entre seus constantes pesadelos, ele percebe que deve aceitar que, mesmo como membro do panteão olímpico, permanece inferior de algumas maneiras aos outros deuses e não está imune a suas maquinações e esquemas.

Afrontados pelo fato de que um mero mortal está agora figurando entre eles, os outros deuses começam a conspirar contra o novo integrante da turma, o que é natural, já que na própria mitologia esses deuses viviam apunhalando uns aos outros pelas costas. Como resultado dessa briga por poder, Kratos perde seu trono recém-conquistado e, mais uma vez traido pelos deuses, resolve atacar diretamente a raiz do problema e jura se vingar daquelas que podem comandar até mesmo Zeus: as três Irmãs do Destino.

Segundo a mitologia grega, as Irmãs controlam o destino de todos os seres da Terra, mortais e deuses. Logo, Kratos se dá conta de que a responsabilidade pela vida que ele está fadado a levar, e também por seu terrivel passado, é daquelas que escolheram seu destino, ou seja, para reverter os acontecimentos que roubaram sua divindade, Kratos deve viajar ao Templo do Destino, situado nos confins do mundo, e enfrentar as Irmãs.

DEUS DA PORRADA

O sistema aberto de batalha do game original vai voltar, mas não sem passar por algumas reformulações. O objetivo é tornar os ataques fiquem mais fluidos e interligados, possibilitando um verdadeiro massacre tanto em terra quanto no ar. Kratos trará de volta suas lâminas/correntes presas aos pulsos, que agora são chamadas de Blades of Athena, e carregará armas secundárias que o jogador poderá usar de diversas maneiras no meio da carnificina monstruosa.

No jogo anterior existia uma arma assim, a Blade of Artemis. Mas segundo a autocrítica da equipe de desenvolvimento, a forma como a espada foi integrada à jogabilidade criou uma grande separação entre ela e as correntes. As duas armas eram usadas distintamente, sendo trocadas com L1 e R1 a qualquer momento, exceto no meio de um combo. Isso forçava os jogadores a escolher uma ou outra antes de enfrentar um inimigo. No game futuro, porém, será possível trocar de arma no meio da pancadaria, permitindo, por exemplo, que o jogador lance um inimigo para o alto usando as correntes e depois inicie um combo aéreo com a espada, terminando o serviço novamente com as correntes.

E essa conexão de golpes com as armas secundárias também será usada com as magias. Os feitiços do primeiro jogo eram excelentes para derrubar uma pancada de inimigos ao mesmo tempo, mas comprometiam a mobilidade do jogador. Agora tudo vai mudar. A maioria das magias poderá ser usada durante a movimentação, e elas serão totalmente encaixáveis no quase infinito conjunto de combos. Uma rajada de gelo é um dos novos feitiços e, como se fosse uma arma secundária, ela poderá ser disparada no meio de qualquer combo.

As magias também terão funções estratégicas e níveis de poder: com arpões de vento, Kratos poderá manter seus inimigos à distância, mas se ele carregar o feitiço por um tempo, poderá soltar um redemoinho que lança os inimigos ao ar, o que abre oportunidade para mais combos. Já se a magia for carregada totalmente, um enorme tornado virá dos céus para despedaçar os corpos de seus opositores. Só que não é tudo dado de bandeja logo no começo do jogo. Todas as magias têm três níveis, mas é preciso juntar orbs de experiência para que seu poder seja aumentado. Para Barlog, isso tem um objetivo bem claro: "Todos os aspectos estão integrados a uma ação rápida e centrada nos combos. Queremos que os jogadores tenham controle total sobre Kratos. Independentemente do seu nível de habilidade, você vai se sentir o bonzão."

Os produtores também ouviram a voz do povo e, consultando as opiniões expressas em sites e fóruns, chegaram à conclusão de que os fãs não estavam muito satisfeitos com as partes de plataforma do primeiro jogo. Muita gente achou estranho controlar um guerreiro nervoso no meio da batalha em um instante e logo depois fazê-lo balançar por cordas. Por isso, o segundo game da série também terá elementos de plataforma, mas uma novidade vai ajudar essas partes a ressaltar o clima original do jogo.

Não, você não verá Kratos correndo pelas paredes num esquema *Prince of Persia*. Em vez disso, a produtora foi buscar em outro personagem das antigas a inspiração para uma das novas habilidades de seu herói. Alguém aí se lembra de Super Joe, de *Bionic Commando*, jogo da Capcom da era 8-bit? Como ele, em *God of War 2* Kratos poderá usar suas correntes para agarrar e se balançar em pontos específicos do cenário. Entretanto, como a equipe quer que o combate esteja presente em todos os aspectos do jogo, alguns desses pontos também poderão ser usados para construir combos.

Mas a personificação de Super Joe não é única maneira de Kratos voar pelos céus.

Quem assistiu aos extras do DVD de *God of War* e prestou atenção, vai se lembrar que a equipe fez alguns experimentos com asas que possibilitavam o vôo do personagem. A idéia não foi desenvolvida e acabou ficando de fora do primeiro game, mas, desta vez, estará totalmente integrada ao conjunto de movimentos de Kratos. O item se chama Asas de Ícaro e permitirá que o espartano plane por alguns segundos antes que a cera que junta as asas se derreta. Quando usada em conjunto com o "gancho", a habilidade abre diferentes possibilidades de ataques e movimentos aéreos. Como outros itens do jogo, as asas não estarão largadas pelo chão esperando para serem apanhadas pelo primeiro que passar. Kratos terá de derrotar Ícaro para consegui-las e, se você conhece a lenda, sabe que essa treta vai rolar em um clima bem quente, próximo do Sol.

BESTAS, FERAS E OUTROS BICHOS

É lógico que não será a única figura mitológica que Kratos vai enfrentar. Sabendo que os jogadores reclamaram das batalhas contra chefes do primeiro game, a Sony resolveu aprimorar esse aspecto. Mas a reclamação não diz respeito à qualidade das batalhas – todas elas foram muito bem-feitas e são impressionantes do ponto de vista visual e dramático. O problema é que foram poucas – apenas três, para ser exato. A razão disso é que os encontros com os chefes tinham uma natureza ligada à solução de enigmas, Não bastava apertar ✖ até a barra de energia do chefe chegar a zero. Em cada uma delas o jogador era obrigado a considerar os elementos do cenário e em todas era necessária uma boa dose de tentativa e erro até que se descobrisse o ponto fraco dos chefes. Foi isso o que tornou esses combates interessantes, mas para que as batalhas chegassem a tal nível, foi necessário muito trabalho; o que acabou por reduzir o número desses eventos. Os criadores ainda guardam segredo da maioria das feras que estarão presentes nesses novos encontros, mas uma que já tem presença garantida a julgar pela arte divulgada do jogo é Euryale, a górgona irmã de Medusa.

A ênfase no uso da inteligência nas batalhas contra os chefes, porém, não quer dizer que o jogador ficará espancando os

botões de seu controle durante todo o restante do game. *God of War 2* mais uma vez apresentará varias situações envolvendo o pressionamento contextual de botões, ou seja, aperte o botão certo no local certo para desencadear alguma ação que demonstra o temperamento bárbaro de Kratos. Esse tipo de mecânica está presente em um grande número de games modernos, então, para garantir que o jogo não seja apenas mais um na multidão, a equipe está trabalhando para diferenciá-lo também nesse aspecto. A simplicidade ainda estará presente na jogabilidade, mas em vários cenários não bastará apenas apertar o botão quando o símbolo aparecer – será preciso descobrir como fazer com que o tal símbolo apareça.

O vilão principal da aventura não é mais Ares, então nada mais justo do que as hordas de inimigos serem diferentes. Alguns monstros do primeiro game darão as caras no segundo, mas a maioria das criaturas será inédita, o que significa que Kratos enfrentará desafios que nunca encarou antes. Uma das novas bestas é um pequeno Imp que carrega dois machados. Quando está sozinho, o nanico não representa muito perigo para o general-deus; mas ao se aliar a inimigos de maior porte, como um Ciclope ou um Cérbero, o Imp pode assumir o controle dessas criaturas e dar muito trabalho ao jogador. Em uma situação em que vários inimigos entram em combate contra Kratos, será preciso estabelecer prioridades e derrubar os Imps de suas montarias, que sob seu controle ficam ainda mais perigosas e precisas nos ataques.

MIM TARZAN – Kratos continuará usando suas correntes para se balançar pelos cenários

A POLÊMICA DO SEXO

A Sony não dá maiores detalhes no presente momento, mas sabe-se que a empresa está fazendo de tudo para incluir muitas coisas que os fãs do primeiro jogo vão achar familiares. O que eles querem é trazer de volta aquela sensação de fazer parte do mundo mitológico de Kratos, por isso, Barlog explica que "personagens com os quais você interagiu no primeiro game, sejam eles grandes ou pequenos, farão suas aparições no novo game. Eu gosto quando as seqüências não apresentam elencos totalmente novos. Como jogador, você curte um novo game por umas 15 ou 20 horas, e depois acha legal ver todos esses personagens mais uma vez".

Pode ser. Mas o que a garotada acha que vai ser legal mesmo ver de novo é alguma cena picante, como aquela que rolou logo no começo do primeiro jogo, na qual Kratos subia em uma cama com duas garotas e um ato sexual era implicitamente simulado. Na época, o conteúdo sexual do game foi muitas vezes citado como exemplo de como os games haviam ido "longe demais", segundo a liga da moral e bons costumes. Haverá algo assim no novo título? Barlog responde: "Incorporar material sexual em *God of War* foi uma decisão consciente tomada com base na história e nos personagens. Não estávamos tentando ser exploradores. O mesmo se aplica ao novo jogo. Se a sensualidade servir à história e à definição dos personagens, certamente ela estará presente no enredo. Este é um game com temática adulta. Nós não fugimos dessas decisões".

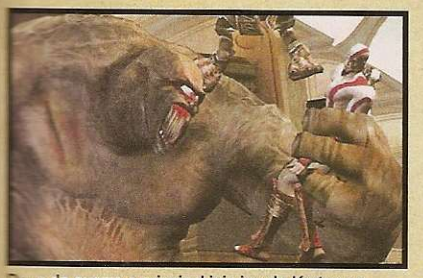
God of War II: Divine Retribution tem toda a cara de que vai ser tão bom quanto o jogo anterior. A criativa continuação da história aliada a novos tipos de ataques e inúmeras maneiras de massacrar os inimigos deve fazer dele um jogo com gosto de novo, mas mantendo o clima sangrento e o estilo cinematográfico que fizeram do primeiro *God of War* um título tão premiado, tanto pelos gamers quanto pelos sites e revistas de jogos. Por isso, se eu fosse você, já iria praticando uns golpes com o primeiro *God of War* mesmo, porque Kratos está voltando. E ele está mais irado do que nunca.

MITOS, LENDAS E CHEFES DE VIDEOGAME

Uma pequena história sobre algumas das grandes figuras mitológicas que fazem parte do universo de God of War

Está confuso com tanto nome esquisito na reportagem de capa? Acha que Minotauro é um boi de tamanho diminuto? A **Dicas & Truques** pode não ser um dicionário de mitologia grega, mas com o texto a seguir, você vai ficar sabendo um pouco mais sobre esses monstrengos que povoam o seu videogame. Conheça-os melhor:

ARES



Deus da guerra e principal inimigo de Kratos no primeiro *God of War*. Seu correspondente na mitologia romana é Marte. Filho de Zeus e Hera, Ares simbolizava a agressividade inerente ao espírito guerreiro. Por mais que pareça contraditório, era amante de Afrodite, a deusa do amor e da beleza.

ZEUS

Senhor dos céus e deus supremo da mitologia grega. Filho mais novo de Cronos, rei dos Titãs, e Réia. a divindade também é conhecida pelo nome romano de Júpiter. Teve como irmãos Poseidon, Hades, Deméter, Héstia e Hera, de quem era também marido. Zeus sempre foi considerado um deus do tempo, com raios, trovões, chuvas e tempestades atribuídas a ele. Mais tarde, foi associado à justiça e à lei. Originalmente, os jogos olímpicos eram realizados em sua honra. Em *God of War 2*, Zeus pode vir a ser um dos últimos personagens que Kratos enfrenta.

MINOTAURO

Criatura metade homem, metade touro. Morava em um labirinto elaborado e construído pelo rei Minos, de Creta. A palavra "Minotauro" significa "Touro de Minos" em grego. A criatura é um dos poucos – e poderosos – chefes do primeiro game e, na lenda, foi morta por Teseu, que desenrolou um novelo de lã dado por sua amada Ariadne para não se perder no labirinto.

ÍCARO

Icarus, no original grego, era filho de Dédalo, que, a pedido do rei Minos, desenhou o labirinto para aprisionar o Minotauro. Por ter ajudado Ariadne, filha de Minos, a fugir com seu amante, o herói ateniense Teseu, Dédalo provocou a ira do rei que, como punição, ordenou que ele e seu filho fossem jogados no labirinto. O único meio de fugir era pelo ar, por isso, Dédalo juntou penas de aves de vários tamanhos, amarrou-as com fios e fixou-as com cera, criando um par de asas. Concluído o projeto, Dédalo equipou Ícaro com as asas e o ensinou a voar, advertindo-o para que voasse a uma altura média. Mas o deus deslumbrou-se com a imagem do sol e voou em sua direção, o que fez com que a cera de suas asas derretesse rapidamente, lançando o personagem em uma queda mortal no mar. Em *God of War 2*, Kratos vai lutar com Ícaro em pleno ar, para roubar suas asas de cera.

MEDUSA

É a única mortal das três irmãs Górgonas (as outras duas eram Esteno e Euríale, e é bem provável que esta última apareça no novo game). Medusa era filha de Fórcis e Ceto (divindades marinhas) e era uma inimiga de Kratos no primeiro *God of War*. A entidade tinha a aparência e o corpo de uma bela mulher, mas possuía serpentes no lugar dos cabelos e transformava em pedra quem olhasse diretamente em seus olhos. Na lenda grega, Perseu foi o responsável por sua morte, decapitando-a.

CÉRBERO

Monstruoso cão de três cabeças ou mais (algumas obras divergem quanto ao número) que guardava a entrada de Hades, o reino dos mortos, deixando as almas entrarem, mas jamais saírem. Os únicos que conseguiram passar por Cérbero, saindo vivos do inferno, foram Hércules, Orfeu, Enéias e Psiquê. Seu nome vem da palavra Kroboros, que significa "comedor de carne". No primeiro game, Cérbero aparece como uma espécie de subchefe junto com várias outras criaturas semelhantes para infernizar Kratos. Em *God of War 2*, o papel de Cérbero será menor, mas sua presença no game está garantida.

EVOLU

TUDO ISSO POR APENAS

R$ 699,00

Ligue agora e ganhe um brinde

OU 6X DE R$ 142,00 NO CARTÃO

ACESSE O NOSSO SITE:

www.gamesevolution.com.br

TION GAMES

VISA Maestro REDE SHOP Maestro MasterCard

Tel: (0xx11) 3361-8927

evolution_games@terra.com.br

Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 105 - São Paulo - SP

WINNING ELEVEN

Ano de Copa do Mundo não pode passar sem futebol. Conheça os primeiros detalhes deste que pode ser o último *Winning Eleven* do PS2

Produtora: Konami TYO **Distribuidora:** Konami **Tipo:** Esporte **Tipo:** PS2 **Previsão:** Abril/2006

por Leandro Calçada

O futebol está no sangue do brasileiro. Não tem jeito. Você pode não ter um time favorito, abominar as torcidas do Corinthians, do Flamengo, do Vitória ou de qualquer time que seja, mas quando chega a Copa do Mundo, aquele gene oculto no DNA de todo cidadão verde-e-amarelo parece se manifestar com força total, e até o mais carrancudo opositor do esporte nacional vira torcedor roxo. É inevitável.

Os japoneses podem não ter a mesma tradição, mas pelo visto pegaram a mesma doença. Com a Copa do Mundo da Alemanha se aproximando, nossos amigos de olhos puxados não resistiram e resolveram adiantar o lançamento de *Winning Eleven 10* para o final de abril. Isso mesmo. Mais de um mês antes do primeiro jogo da Copa e menos de um ano depois do lançamento de *Winning Eleven 9*, o melhor futebol do PS2 vai ganhar uma nova versão.

O visual continua o mesmo, mas a simulação...

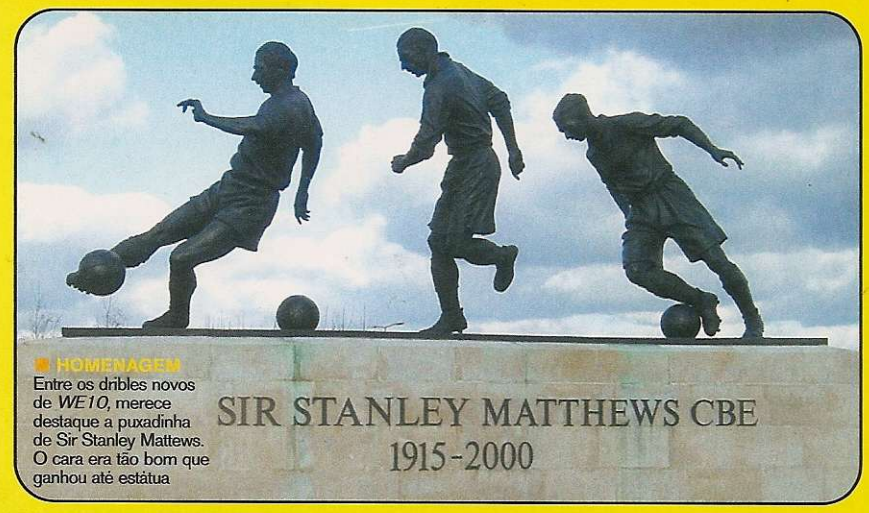
Ainda não foi divulgada nenhuma imagem oficial do novo game, mas a Konami já confirmou o essencial sobre o seu visual. Não haverá mudanças significativas. O motivo é óbvio. Depois de cinco versões, o jogo já atingiu o limite da capacidade do PS2 e, por mais que os fãs queiram, não dá mais para melhorar os gráficos sem sacrificar a jogabilidade.

Se o visual não vai mudar, o mesmo não se pode dizer da simulação. Para começar, a produtora promete melhorar as animações dos jogadores, incluindo mais dribles exclusivos. Um exemplo é a finta de Matthews, um corte animal criado por este jogador inglês das antigas, que agora estará disponível provavelmente para os jogadores de primeira linha das seleções.

A inteligência artificial também será modificada. Para começar, a Konami já anunciou que pretende deixar o juiz mais inteligente. Quem joga *WE9* sabe como o cara ficou chato, apitando por qualquer esbarrão. Além disso, as seleções e clubes controlados pela IA agora terão personalidade. A empresa não revelou muito sobre o funcionamento prático desta opção, mas a idéia é que um clube como o Arsenal, por exemplo, tenha um comportamento em campo similar ao do time real, exigindo do jogador estratégias mais bem definidas para chegar à vitória.

Eliminatórias para todos

Ficou com inveja do modo extra exclusivo para a seleção japonesa em *Winning Eleven 9*? Nós também. Mas felizmente a Konami resolveu atender às nossas preces. Agora sob o nome de



HOMENAGEM
Entre os dribles novos de *WE10*, merece destaque a puxadinha de Sir Stanley Mattews. O cara era tão bom que ganhou até estátua

EM CLIMA DE COPA DO MUNDO

Confira um resumo das principais mudanças que a Konami já confirmou para o *Winning Eleven 10*

- Animações mais fluidas
- Menos pausas no jogo. O juiz será mais realista
- Novas opções para a Master League
- Evolução dos atletas opcional na Master League
- AI com personalidade inspirada em seleções e clubes reais
- Eliminatórias da Copa para todos os times
- Novas seleções: Angola, Togo, Gana e Trinidad e Tobago
- Seleções eliminadas: África do Sul, Marrocos e Venezuela
- Novos clubes com licenças oficiais: Rosenborg, Copenhagen, Celtics e outro ainda não revelado
- Clubes eliminados: Brugges e Moscow et Shakhtar Donetsk
- Novo modo de jogo: partida com seleções aleatórias

10

JUIZ FILHO DA P...
As constantes interrupções de jogo estão com os dias contados. A Konami prometeu deixar o juiz mais inteligente, evitando que ele pare as partidas a cada esbarrãozinho

International Challenge, o novo modo vai permitir que qualquer seleção, e não só a japonesa, dispute as eliminatórias da Copa. Modéstia à parte, para o Brasil esta tarefa é fácil, mas que tal tentar classificar a seleção do País de Gales, por exemplo?

A Master League também sofrerá mudanças sutis. A maior parte delas ainda não foi revelada, mas a principal novidade é que o desenvolvimento dos jogadores poderá ser desativado a critério do jogador. Para os fanáticos por realismo, trata-se de perfumaria, mas quem achava a Master League muito cheia de opções deve curtir a nova opção.

Um ponto que sempre foi fraco na franquia vai melhorar um pouco mais: a presença de licenças oficiais. Com a atualização de algumas equipes, a Konami aproveitou para incluir mais alguns clubes e seleções extras (veja quadro). As licenças da Bundes, liga alemã, da Ligue 1 francesa e da EPL inglesa continuam de fora do jogo, mas ao menos a presença de nomes e uniformes reais está aumentando, o que é um bom sinal.

Se algo ficou faltando em *Winning Eleven 10* foi uma grande mudança. Nenhuma foi anunciada e, se você aceita uma opinião pessoal, considere que não haverá nenhuma. Tanto o tempo de desenvolvimento apertado (menos de um ano) quanto a proximidade do lançamento do PS3 fazem desta versão uma espécie de "tapa-buraco comemorativo". A Copa está aí, afinal, e não é nada mal a Konami ter uma versão de seu futebol nas lojas para enfrentar o novo FIFA, mas na prática, pode esperar por uma espécie de *Winning Eleven 9 Final Evolution*, ou seja, um jogo que se destaca mais pelas pequenas melhorias do que por alguma revolução.

VISUAL NA MESMA
Não espere por nenhuma revolução nos gráficos de Winning Eleven 10. O jogo já chegou ao limite da capacidade do PS2

STRANGLEHOLD

Diretor de Missão: Impossível 2 ataca nos games

Distribuidora: Midway Games **Produtora:** Midway Games **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS3 **Previsão:** 2006

Foi-se o tempo que os filmes de ação de Hong Kong eram vistos com desdém. De uns tempos para cá, o cinema do país vem sendo cada vez mais respeitado no mundo todo e um dos maiores responsáveis por isso é o cineasta John Woo. Mestre das cenas de ação, Woo abandona temporariamente as produções para a telona e se concentra no novo e ambicioso projeto da Midway. Considerado uma espécie de "sucessor espiritual" do filme *Hard Boiled* (Fervura Máxima, no Brasil), *Stranglehold* tem um enredo inédito, é dirigido pelo próprio John Woo e traz o astro oriental Chow Yun Fat no papel do Inspetor Tequila, personagem que o ator já encarnou no cinema. Como antes, ele se vê dividido entre o dever como policial e o amor por sua mulher, que foi raptada pela máfia russa em Chicago.

Visto em terceira pessoa, o jogo está bem perto do que se vê nos filmes da dupla oriental: muita acrobacia e chumbo grosso. Os tiroteios irão rolar em conjunto com as mais diversas ações, como, por exemplo, escorregando em corrimãos, atirando-se pelo ar, pendurando-se em lustres ou mesmo rolando pelo chão. E no melhor estilo Woo, Tequila terá sempre duas pistolas cospe-fogo nas mãos.

Como é cada vez mais comum nos games modernos, em *Stranglehold* o jogador poderá destruir quase tudo o que vir pela frente. A Midway criou um sistema batizado de Massive Destructibility, que faz com que a destruição causada permaneça visível mesmo depois da fase terminada. O manjado efeito bullet-time (de câmera lenta) ganhou um nome pomposo (Tequila Time Slow-Motion System), mas com John Woo na direção, é certo que o efeito será usado de um modo mais dramático do que na maioria dos jogos em que apareceu.

A produtora já anunciou que o game terá um Deathmatch online e, possivelmente, outros modos multiplayer.

Belos cenários não bastam. Agora o negócio é poder destruir tudo o que houver no caminho

DUAS PISTOLAS – Lara Croft inventou a moda, mas a musa não tem toda essa moral...

EXAGERO? – Não num filme de John Woo. Strangehold deve abusar destas acrobacias

POR QUE VALE A PENA

Se nos filmes já é legal assistir às cenas cheias de adrenalina criadas por John Woo, imagine ter controle sobre a ação que rola nelas...

TEQUILA TIME SLOW-MOTION SYSTEM – Apesar do nome pomposo, o efeito nada mais é do que o bullet-time, de Matrix. Mas John Woo sabe o que faz

THE DA VINCI CODE

Os Templários estão prestes a invadir o PS2

Distribuidora: 2K Games **Produtora:** The Collective **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Previsão:** 05/2006

Se você assiste a MTV, já deve ter visto uma vinheta do canal que diz "Desliga a TV e vai ler um livro!". Não vamos chegar ao cúmulo de pedir para você fechar a revista e ler um livro, mas, se você ainda não tem esse costume, seria interessante investir um pouco de tempo na literatura.

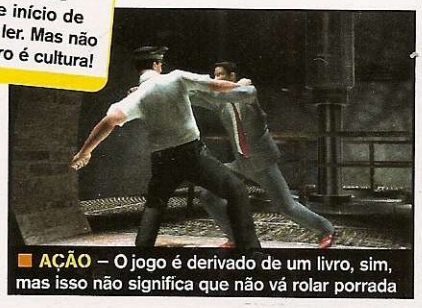
Um dos maiores best-sellers da atualidade é *O Código Da Vinci*, livro que usa os mistérios das obras do mestre Leonardo da Vinci para criar uma aventura com ação digna de um filme de *Indiana Jones*. E já que o assunto é filme, em breve, o livro não só será transformado em filme, como também ganhará uma versão para PS2. E se o game conseguir só um pouquinho do sucesso do livro, a produtora 2K Games vai encher o bolso de grana: a obra do americano Dan Brown já foi traduzida para 42 linguas e vendeu perto de 40 milhões de exemplares.

POR QUE VALE A PENA

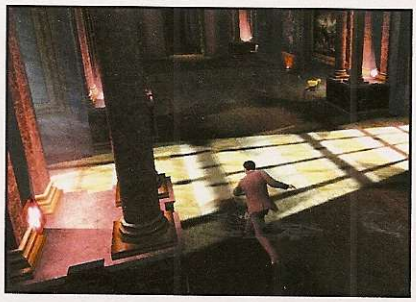
Oportunidade única para gamemaníacos conhecerem uma das mais interessantes obras deste início de século sem ler. Mas não esqueça: livro é cultura!

Detalhes sobre a jogabilidade ainda são escassos, mas é seguro esperar por um jogo em terceira pessoa, com um enredo que envolva sociedades secretas, assassinatos e muito mistério. Nada é garantido, mas o desejo da redação é que os criadores sigam o enredo do livro à risca e incluam fases com dois personagens controláveis, veiculos e, claro, as mais empolgantes

MISTÉRIO – Há uma mensagem oculta nas obras de Leonardo da Vinci? Você vai descobrir...



AÇÃO – O jogo é derivado de um livro, sim, mas isso não significa que não vá rolar porrada



HOUSE GAMES

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA

LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME

VENHA JOGAR PS2 POR HORA

FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE:

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

(3326-0045

LOCALIZAÇÃO:

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

PHANTASY STAR UNIVERSE

Prepare-se para dizer adeus à sua vida social

Distribuidora: Sega **Produtora:** Sonic Team / Total Entertainment Software **Tipo:** RPG **Plataforma:** PS2 **Previsão:** 05/2006

Mesmo com toda esta qualidade visual, os cenários de Phantasy Star prometem ser gigantescos

POR QUE VALE A PENA

Quando se fala em RPG, *Phantasy Star* só perde em popularidade para *Final Fantasy*, e seus fãs já estão babando por um novo game. Com tantas promessas para o novo título, a chance de sucesso é enorme.

EM TEMPO REAL – Dois tipos de ataque e combos exclusivos turbinarão as batalhas

Anunciado pela primeira vez em um evento de games há quase dois anos, *Phantasy Star Online* ficou no forno tempo o bastante para que se possa esperar da Sega um título bem acabado, capaz de competir com *Final Fantasy XII*. O game acabou de sair no Japão e já está para chegar aos EUA.

Só o tempo dirá qual das franquias sairá vencedora dessa batalha. Enquanto o resultado não sai, porém, a **D&T** diz o que o novo *Phantasy Star* tem a oferecer. *Universe* lembra bastante os jogos de Dreamcast, *Phantasy Star Online Episodes 1 & 2* no que diz respeito à arte, mas, obviamente, os gráficos são bem mais avançados, com um nível de detalhes impressionante para um game com um mundo de jogo tão grande.

E com essa imensidão toda, liberdade é algo imprescindível. As batalhas rolam todas em tempo real, e o jogador tem dois tipos de ataque (fraco e forte) que podem ser conectados com combos que resultam em golpes exclusivos para cada personagem. Há, inclusive, uma visão em primeira pessoa que pode ser acessada a qualquer hora. As armas e classes de personagens também proporcionam resultados diferentes, e as diferenças são bem mais perceptíveis do que em jogos anteriores. As raças Humans, Newmans e Casts continuam presentes, mas desta vez com atributos novos; e a grande novidade nesse departamento é a presença da raça Beast, que deve fazer uma grande diferença em todo o sistema de jogo.

Lógico que a porção online de *Universe* é o aspecto mais explorado do título, mas o modo para um jogador não fica atrás em qualidade. Com uma estimativa de duração de 40 a 50 horas, a aventura se passa em um novo universo conhecido como "Gurhal Solar System", que compreende três planetas com uma longa história de conflitos e batalhas entre si. Fãs de RPG já podem se preparar. A briga entre os novos *Phantasy Star* e *Final Fantasy* é de cachorro grande. Felizmente, quem vai sair ganhando nessa

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br (Preço no Atacado)

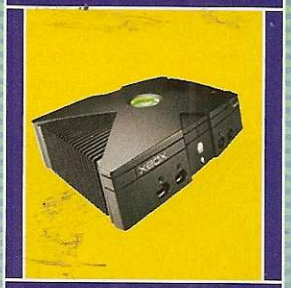
Flash Atualizáve PS2	US$ 38
Ótica PS1 - Made in China	US$ 18
Ótica PS2 400B / C / R e HD7	US$ 95
Ótica Dreamcast jap	US$ 28
Ótica PS2 Slim – Nova	US$ 30
Ótica PS2 Slim – Modelo Novo	US$ 50
Flat Alongadora	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4
Laser PS1	US$ 4
Laser PS2 – Novo	US$ 44
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 25
LA 6508 orig.	US$ 15
BA 5986	US$ 4
BA 5810	US$ 4
BA 5815	US$ 4
BA 5954	US$ 4
BA 5977	US$ 4
BA 6392	US$ 4
BA 6398	US$ 4
BA 6664	US$ 4

Bios PS1	US$ 10
Capacitor 100X200V	US$ 1
Fonte GAME CUBE	US$ 75
Controle MEGADRIVE	US$ 1,2
Controle PS2 Orig.	US$ 23
Controle X-BOX Orig.	US$ 35
Modem PS2	US$ 40
Memory Card PS2	US$ 18
Lente p/ PS1 Orig.	US$ 5
Motor CD p/ PS1	US$ 4
Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
Polia CD PS1	US$ 2
CDX 8606	US$ 10
Kit Engrenage PS1	US$ 3
Modulador RF 2CAN	US$ 2

ATACADO PARA TODO BRASIL
(com nota fiscal)
Preço de tabela da
www.raiolasergames.com.br
Coleta: 15% + SEDEX
Pagamento antecipado

PS2 Slim 75001
Puro – US$ 195
com MAT ou G
US$ 250

Console X-Box com
Evox US$ 300
HD 250G
US$ 160



Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215

Informática

TABELA INFORMÁTICA
www.sulamericana.com
25% + SEDEX

Monitor LCD Sansung 19"	US$ 440
Câmera fotográfica digital Sony DSC - W7	US$ 475
Câmera fotográfica digital Sony DSC - W5	US$ 400
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 72
HD IDE 120 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Financiamento pelo Banco do Brasil

PS2 Slim
6X de *R$ 109,00*
X-BOX
6X de *R$ 131,00*

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1 / PS-One e PS2 – Sega Saturn – Dreamcast – S-Ness / Nintendo 64 e Game Cub

Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso.

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

SUPERMAN RETURNS: THE VIDEOGAME

O fortão não quer mais um jogo superporco

Distribuidora: EA **Produtora:** Tiburon **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Previsão:** 05/2006

KRYPTONITA Já faz um bom tempo que os fãs do Homem de Aço esperam por um jogo de qualidade do herói

Nas férias de meio de ano, o Super-Homem finalmente vai voltar aos cinemas e, como não poderia deixar de ser, marcará sua superpresença nos games. Seu histórico nos consoles, no entanto, não é dos melhores. Com jogos que parecem terem sido bombardeados por kryptonita, de tão ruins que são, raros foram os bons momentos do Super nos games, o que torna o lançamento de um novo título do cara motivo de esperança, mas também de apreensão.

Evidentemente, com a nova empreitada, a Electronic Arts pretende mudar essa história, mas ainda não dá para saber se eles vão conseguir ou não. O que já se sabe é que o jogo apresentará elementos encontrados no novo filme e até elementos e personagens que não serão vistos na telona. Um bom exemplo é Metallo, que, aliás, assusta de tão grande que é. Agora imagine esse gigante em uma batalha contra o Super, que além de ter de derrubar o bandido a qualquer custo, ainda precisa impedir que os prédios e habitantes de Metropolis sejam dizimados. O potencial está aí. Resta esperar que ele seja traduzido em um bom game.

Superman Returns está sendo feito pela equipe da Tiburon, que está mais acostumada a criar os títulos da série de futebol americano *Madden*. Vamos torcer para que eles façam do Homem de Aço um super-herói mais forte que um quarterback e mais rápido que uma jogada de touchdown.

POR QUE VALE A PENA
Vamos dar mais uma chance ao habitante de Krypton. Afinal, ele salvou a humanidade tantas vezes... Talvez uma "empresa de aço" como a EA consiga dar ao Super o status que ele merece...

PODEROSO – Superforça, invulnerabilidade, vôo... Você lembrou de desativar o GameShark?

GUILTY GEAR JUDGEMENT

Briga boa no portátil e com um extra grátis

Distribuidora: Majesco **Produtora:** ARC System Works **Tipo:** Luta **Plataforma:** PSP **Previsão:** 05/2006

É sempre bom levar dois pelo preço de um. *Guilty Gear Judgement*, além de conter um remake completo de *Guilty Gear XX #Reload*, que saiu para PS2 em 2004, será um título totalmente novo, uma aventura com progressão lateral no estilo *Final Fight*.

Quem conhece a série de outros tempos já sabe que ela sempre foi porrada pura, no estilo um contra um. A aventura com rolagem lateral, porém, é novidade, e terá 20 fases que poderão ser enfrentadas com qualquer um dos personagens que se atracam no jogo versus. O curioso é que a versão japonesa não conta com isso, trazendo apenas o remake do jogo de PS2, que, aliás, não fica devendo em nada ao original em termos gráficos. *Judgment* também contará com modos multiplayer para dois jogadores com conexão em LAN.

POR QUE VALE A PENA
Um ótimo game de luta com espadas chega renovado ao PSP, com um modo de jogo que os fãs ainda não experimentaram. É quase igual a feira livre: pague um, jogue dois.

FIQUE ESPERTO – Só a versão americana do game trará o modo extra para um jogador

MONSTER HUNTER FREEDOM

Está aberta a temporada de caça às criaturas bizarras

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Capcom Production Studio 1 **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Previsão:** 05/2006

POR QUE VALE A PENA
Mistura de RPG, ação e coleção de monstros. Ou seja, tem para todos os gostos.

PSP

POKÉMON DE MACHO – Aqui você não só coleciona os monstros, mas também luta com eles

O estúdio responsável por *Resident Evil Outbreak* está para lançar uma versão portátil de seu game de caça aos monstros. A versão americana deve sair dentro de pouco tempo, enquanto que os japoneses já arrancaram das prateleiras mais de 400 mil cópias do título desde seu lançamento, em dezembro do ano passado, fazendo dele um dos maiores sucessos do portátil até hoje.

Monster Hunter Freedom tem o mesmo estilo gráfico das versões de console e realmente impressiona no visual, apesar de contar com algumas animações um tanto quanto vagarosas. O jogador pode escolher um personagem masculino ou feminino para caçar os monstros e montá-lo com aproximadamente 20 estilos diferentes de penteados, rostos e roupas.

Um dos recursos mais curiosos do game é a possibilidade de se alterar partes do cenário a fim de conseguir dinheiro para equipar melhor seu personagem. Pode-se remanejar o campo, por exemplo, para obter uma colheita maior ou mesmo jogar dinheiro na água para pescar mais peixes.

PERSONALIZAÇÃO
Além de alterar o personagem, você pode fazer mudanças nos cenários para ganhar mais poder

Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!

PEÇAS PARA LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS - PREÇOS ESPECIAIS

Há + de 4 anos no mercado vendendo qualidade!

- Consertamos qualquer defeito em placas de PS2
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
- Peças e preços especiais para lojas e assistências técnicas

As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL ATRAVÉS DA NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET!
(INCLUSIVE PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS)
www.lojaxtremegames.com.br

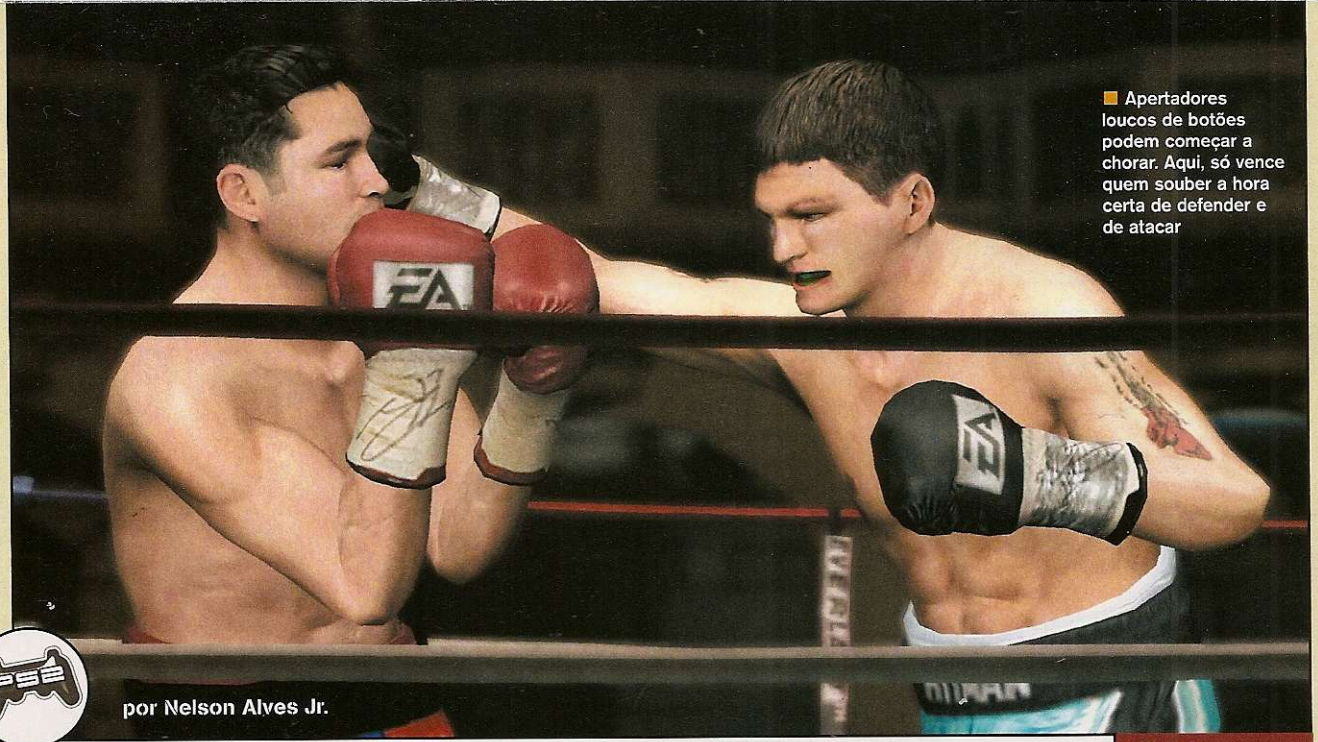
PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS!
A X-TREME GAMES É A MAIOR DISTRIBUIDORA DE PEÇAS DO SUL DO BRASIL!
PREÇOS ESPECIAIS P/ LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

CONSULTE-NOS!!

+ SEGURANÇA PARA VOCÊ:
Na loja: cheques e cartões de crédito
Na Internet: boleto e depósito bancário

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR - BRASIL / CEP 80410-201
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento
Fone: +55 (41) 3232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX



Apertadores loucos de botões podem começar a chorar. Aqui, só vence quem souber a hora certa de defender e de atacar

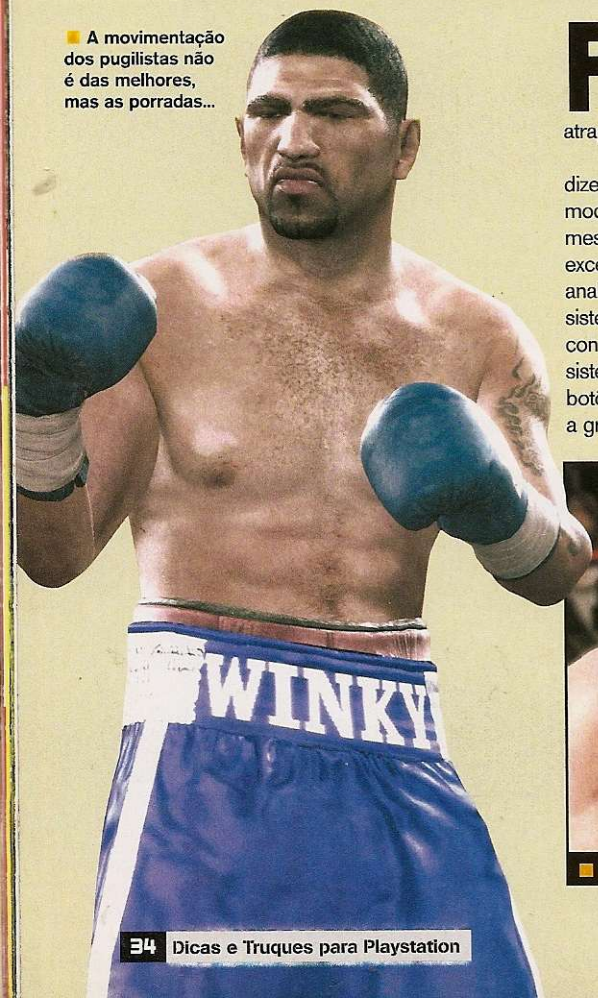
por Nelson Alves Jr.

FIGHT NIGHT ROUND 3

NOTA 8,0

Mais realista que o controle deste game, só um ringue

Produtora: Electronic Arts **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2 (online) **Ponto forte:** O sistema de controle é exigente, mas dá a impressão de que você está mesmo executando os golpes **Ponto fraco:** A inteligência artificial dos oponentes é baixa **Gráficos:** 8,0 **Som:** 7,5 **Controle:** 10,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 7,5



A movimentação dos pugilistas não é das melhores, mas as porradas...

Fight Night Round 3 é diversão pura. Nem a movimentação robótica dos pugilistas, que chega a ser ridícula, é suficiente para atrapalhar a farra de uma partida multiplayer.

Movimentação ruim, porém, não quer dizer que os personagens sejam feios. A modelagem dos boxeadores é excelente, e mescla-se aos já conhecidos – e também excelentes – controles que utilizam os analógicos para dar porrada. A fusão dos sistemas é perfeita: o realismo rola tanto no controle quanto na tela. Quem não curtir o sistema, pode mapear os socos para os botões do controle, é claro, mas aí perde-se a graça de se fazer um gancho no analógico e vê-lo reproduzido na cara do adversário. Acredite, a experiência vale a pena.

Entre os recursos extras, um dos mais impressionantes é o sistema de criação do lutador. Dá pra moldar como quiser o rosto do boxeador. No modo carreira, além do treinamento óbvio, que envolve sacos de areia e sparing, o jogador pode comprar roupas que aumentam a habilidade do lutador. Elas custam caro, mas funcionam bem e dão um toque de estratégia à pancadaria. Outro recurso desse modo é opção de participar de disputas históricas. Para completar, este excelente combate rola tanto com dois controles quanto pela internet, usando o modem do PS2.

NOCAUTE – Como no boxe real, às vezes basta um soco forte bem colocado para virar uma luta

www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Cabo Video Componente

Diversas marcas em **3X SEM JUROS***
no cartão de crédito.

Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.
Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.

PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Confira nossa linha completa de acessórios em nosso site!

A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.
Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil!
Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).
Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

F: (19) 2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não inclusas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br

Com tantas categorias, difícil é você não achar um estilo de corrida que se adapte à sua preferência de pilotagem

por Nelson Alves Jr.

TOCA RACE DRIVER 3

Se tem quatro rodas e motor, você pode pilotá-lo aqui

NOTA 9,0

Produtora: Codemasters **Distribuidora:** Codemasters **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 2 (até 12 online) **Ponto forte:** A variedade de categorias (são 35 ao todo) **Ponto fraco:** O sistema de danos tem falhas sérias em algumas categorias **Gráficos:** 8,5 **Som:** 8,5 **Controle:** 9,0 **Diversão:** 9,5 **Desafio:** 7,5

TOCA dispensa apresentações. Eclético, o simulador da Codemasters destaca-se pelo imenso leque de categorias oferecidas. São 35, contra 15 da versão anterior. Outro recurso-chave da série é o sistema de danos. O que já era bom ficou ainda melhor. O estrago só não é perfeito porque em certas categorias, como nos karts, as pancadas afetam pouco o controle. Já na DTM, qualquer batida é fatal.

Os controles ficaram mais sensíveis, e mesmo quem dominava *TOCA 2* vai sofrer. Por ter aumentado a quantidade de modelos disponíveis, o jogo também exige paciência de quem quer controlar certos tipos de carros. Alguns, como os Bajas, permitem leves pancadas na traseira do oponente, enquanto outros, como os Fórmulas, se espatifam no menor contato.

Das mudanças estruturais, a maior surpresa está na quantidade de categorias à disposição. Tem de tudo um pouco: Copa Clio, V8 Supercars, Turismo alemão, Formula 3, Torneio de Clássicos, caminhões, Nascar... A variedade é o ponto central. Mesmo os jogadores mais chatos acham uma categoria que os agrade.

O modo Pro Career é outra novidade bacana. Nele, as disputas estão agrupadas por categoria. A Open Wheel por exemplo, começa nos Karts e vai até a Fórmula-1, ou seja, você pode competir direto nos estilos que mais curte, sem necessidade de passar por todo o modo carreira.

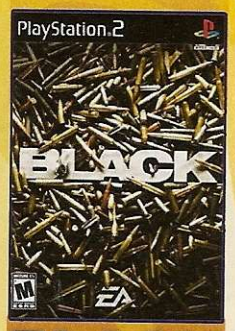
No World Tour, o esquema mantém-se inalterado. A cada novo torneio em que você é admitido, surge a opção de escolher entre duas ou três categorias. O número muda conforme se avança no jogo, mas o que não muda é a excelente qualidade na simulação. Trata-se de um game essencial para os fãs de velocidade.

COLISÕES – O sistema de danos afeta não só o visual dos carros, mas também a dirigibilidade

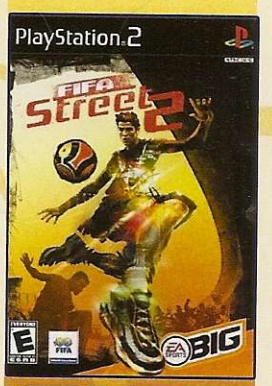
DESAFIO INTENSO – Quanto mais rápidos e especializados os carros, mais difícil é domá-los

OS MELHORES JOGOS,
OS MELHORES PREÇOS

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

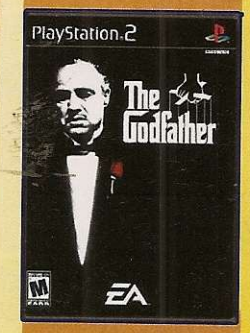


BLACK
PS2 / PSP



FIFA STREET 2
PS2 / PSP / CUBE / NINTENDO DS

WINNING ELEVEN 9
PS2 / PSP



THE GODFATHER
PS2 / PSP

JOGOS
PS2/CUBE
A PARTIR DE
R$ 110,00
XBOX
A PARTIR DE
R$ 95,00
CONFIRA

NINTENDO DS +MARIO KART

TELEVENDAS
(11) 3825-7600
WWW.NETUNIA.COM.BR

por Eduardo Trivella

FINAL FIGHT STREETWISE

NOTA 5,0

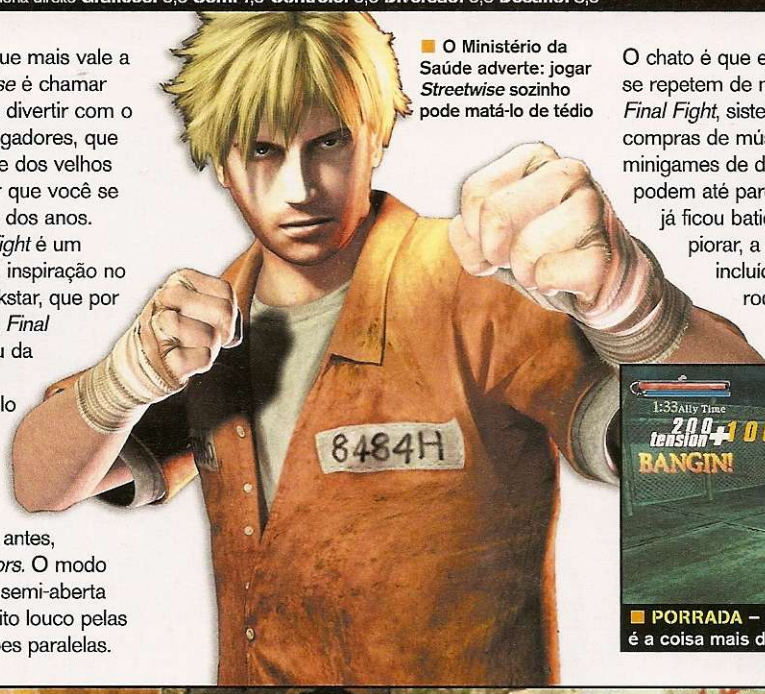
Melhor matar a saudade num arcade antigo

Produtora: Capcom **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Jogar em dupla **Ponto fraco:** A monotonia é extrema e a versão clássica do game não funciona direito **Gráficos:** 5,0 **Som:** 7,5 **Controle:** 5,0 **Diversão:** 5,0 **Desafio:** 3,5

Não se engane: o que mais vale a pena em *Streetwise* é chamar um amigo para se divertir com o modo para dois jogadores, que é pura porrada como o arcade dos velhos tempos. Mas é bom esquecer que você se tornou exigente com o passar dos anos.

A história do novo *Final Fight* é um círculo vicioso. O jogo buscou inspiração no recente *The Warriors*, da Rockstar, que por sua vez se inspirou no próprio *Final Fight* original, que, aliás, surgiu da costela de *Double Dragon*.

O problema é que o círculo se fecha sem levar o jogador a lugar algum. *Streetwise* até que se esforça em mostrar algo novo, mas não há nada nele que você não tenha visto antes, principalmente em *The Warriors*. O modo principal segue uma estrutura semi-aberta em que você pode avançar feito louco pelas fases ou ficar e cumprir missões paralelas.



O Ministério da Saúde adverte: jogar *Streetwise* sozinho pode matá-lo de tédio

O chato é que esses objetivos secundários se repetem de modo nauseante. Para um *Final Fight*, sistemas de upgrade de combos, compras de músicas, armas, acessórios, minigames de dardos, queda-de-braço, etc., podem até parecer novidade, mas tudo isso já ficou batido nos últimos anos. Para piorar, a versão clássica do game, incluída como bônus no DVD, roda pior do que nos arcades antigões. Como?

PORRADA – Sair distribuindo sopapos ainda é a coisa mais divertida a se fazer neste game

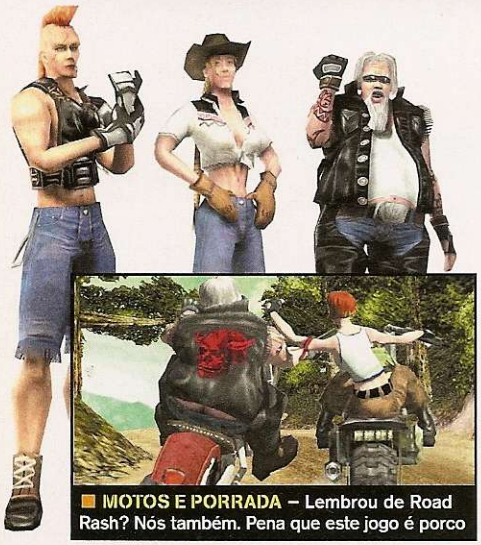
por Eduardo Trivella

JACKED

NOTA 4,0

Tentativa furada de recriar Road Rash

Produtora: Sproing **Distribuidora:** Empire Interactive / 3DO **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Roubar motos no meio das corridas **Ponto fraco:** Apóia-se nos ombros de Road Rash só para destruir as esperanças de quem curtia a série **Gráficos:** 4,5 **Som:** 6,0 **Controle:** 4,0 **Diversão:** 3,0 **Desafio:** 5,0



MOTOS E PORRADA – Lembrou de Road Rash? Nós também. Pena que este jogo é porco

Se eu apitasse alguma coisa na indústria de jogos, uma regra que instituiria seria a seguinte: é proibido para qualquer criador de games estragar as boas memórias que os jogadores guardam de games antigos.

O que *Jacked* fez com meu querido *Road Rash* é sacanagem. Quem jogou, sabe: apesar de não ser nada excepcional em termos técnicos, os jogos antigos da série eram empolgantes. *Jacked* rouba a fórmula e tenta parecer moderno, mas só consegue trazer frustração.

São vários tipos de corridas, como Time Attack, Jack It (roubar a moto do adversário e sobreviver por alguns segundos), Gang Battle (passar pelo checkpoint carregando um símbolo que pode ser roubado), Drop Out (o último colocado em cada volta cai fora); mas nenhum desses modos chega a empolgar, pois as pistas são curtas e sem detalhes. Nem as rampas de saltos conseguem empolgar.

O controle não é lá dos mais confortáveis (L1 acelera e R1 freia), principalmente na hora em que porretes devem ser usados nos adversários. As curvas só podem ser feitas na base do Power Slide (derrapando), o que diminui a sua velocidade. A ação rola em câmera lenta quando você rouba uma moto ou quando é roubado por um inimigo, mas, mesmo devagar, tudo é muito confuso, o que só afasta a diversão. Fuja disso.

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!
SEDEX
SEU GAME COM TUDO!
Fratello Games®
DESDE 1995
BRINDE SURPRESA!
X-BOX
LANÇAMENTO
X-BOX PREMIUM
MELHOR
PREÇO
A VISTA
CONFIRA!
PSP
PSP + JOGO ORIGINAL
MELHOR
PREÇO
A VISTA
CONFIRA!
BRINDE SURPRESA!
PS2 SLIM
APENAS 3x*
R$ 243,00
SEM JUROS
DESCONTO PARA
PAGAMENTO
À VISTA!
CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB
APENAS
R$ 120,00
À VISTA
ASSISTENCIA TECNICA
ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS
EM GAMES, E AGORA EM,
INFORMATICA!
HD 80 Gb
HD Loader
Modem
Instalação
apenas
R$ 320,00
Consoles não estão
inclusos na promoção
VOLANTE FERRARI
PROMOÇÃO!
apenas
R$ 199,00
compativel com
PS2, Game Cube e X-Box
Faça seu cadastro por telefone
e parcele 12x
suas compras AQUI, em até...
Processadores
Hard Disks
Manutenção de Computadores
Acompanhe o ORÇAMENTO do seu COMPUTADOR ou GAME na HORA !!
VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR
GAMES
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -
2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092
Fone/Fax: (011) 3224-9418
INFORMATICA
Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -
2º andar loja 208 -
Fone: (011) 3361-2783
CEP: 01207-001
Computadores
Placas
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES
VISA
*Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques ou cartão.
As promoções serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

DRAKENGARD 2

Que tal montar num dragão e voar?

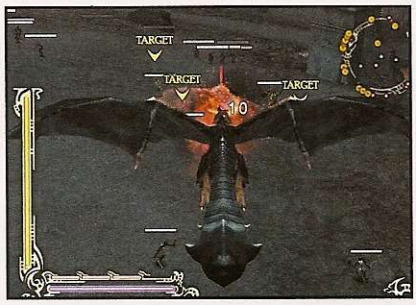
NOTA 6,5

por Eduardo Trivella

Produtora: Cavia **Distribuidora:** Square Enix **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Os "combates aéreos" com dragões são empolgantes ao máximo **Ponto fraco:** O botão ■ pode quebrar de tanto que você vai apertá-lo **Gráficos:** 7,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 6,5 **Diversão:** 7,0 **Desafio:** 7,0

Até grandes nomes dos games são obrigados a cortar custos vez ou outra para obter lucros. *Drakengard 2* é um exemplo disso. Apesar de ser da Square-Enix, o título é de baixo orçamento, o que fica evidente pela baixa quantidade de CGs e pela falta de animação facial nos diálogos. É isso mesmo: os personagens falam sem mexer a boca. Seus rostos aparecem no canto da tela com legendas ao lado, enquanto o texto é lido com uma interpretação meia-boca.

Mas nem por isso *Drakengard 2* é um título descartável. No meio do incessante massacre de grupos quase infinitos de inimigos, dá até pra achar alguma diversão. Grande parte dos combates rola a pé, com um personagem que pode ser trocado a qualquer momento, e as armas e habilidades vão sendo desenvolvidas com o passar do tempo. Os combos são tão simples de executar que, no meio da confusão, nem é preciso conectar todos os golpes. E se na terra as coisas estiverem apertando, é possível levar a luta para os céus em um esquema *Panzer Dragoon*. É só chamar o dragão e travar combates ar-ar ou ar-terra, podendo também agir em conjunto com aliados que estão no solo, destruindo obstáculos que eles não podem. O game é dividido em capítulos, mas conta com um modo chamado Free Expeditions, em que você pode realizar missões extras a pé ou com o dragão para ganhar um troco.



■ **BARATINHO** – Nem todo jogo da Square é superprodução. Este aqui é um exemplo disso

EXIT

Pena que ele é tããão leeeeeeeento...

NOTA 7,0

por Felipe Azevedo

Produtora: Taito **Distribuidora:** Ubisoft **Tipo:** Quebra-cabeça **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Dinâmica de jogo inovadora **Ponto fraco:** A ação poderia ser bem mais rápida **Gráficos:** 8,5 **Som:** 8,0 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 9,0

Embora *Exit* tenha sido desenvolvido especialmente para o PSP, a diversão que ele proporciona fica no mesmo nível das conversões mais recentes lançadas para o portátil. Em outras palavras, trata-se de um jogo que se torna dispensável em pouquíssimo tempo. Mas que fique bem claro: a chateação não acontece por causa de controles imprecisos ou coisas do tipo. O que realmente compromete o jogo é a velocidade com que a ação rola. Exceto pela corrida, acionada pelo botão R, todos os demais movimentos do personagem principal, como subir escadas e empurrar caixas, por exemplo, são realizados com uma lentidão absurda e totalmente desnecessária.

Descontando essa falha, *Exit* apresenta uma dinâmica de jogo bem variada e interessante. Para escapar com vida das fases, é preciso não apenas utilizar os diversos itens espalhados pelos cenários como também contar com a ajuda de pessoas inocentes encontradas pelo caminho. Há crianças, jovens e adultos no ambiente de jogo, cada um com seus próprios pontos fortes e fracos. Os adultos, por exemplo, têm força suficiente para empurrar objetos pesados e carregar outros personagens, mas não conseguem transpor certos obstáculos sem uma mãozinha. Já as crianças, apesar de não conseguirem subir sozinhas em objetos muito altos, são as únicas que conseguem entrar em locais estreitos. É um game interessante, mas só jogue se você não tiver nenhuma pressa.

■ **ORIGINAL** – Uma coisa não se pode negar. *Exit* é diferente de qualquer jogo já visto no PSP

por Nelson Alves Jr.

SONIC RIDERS

Veloz como sempre, chato como nunca

NOTA **4,5**

Produtora: Sonic Team **Distribuidora:** Sega **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** A velocidade extrema, que é a marca registrada de Sonic, está mantida **Ponto fraco:** Não só os controles são ruins, mas o jogo também é muito enjoativo **Gráficos:** 7,0 **Som:** 5,0 **Controle:** 2,0 **Diversão:** 2,0 **Desafio:** 6,0

O que o Sonic Team tem feito ultimamente com a sua mascote é deprimente. Descontando *Sega Soccer Slam* e algumas aventuras portáteis, o restante dos jogos do espinhudo tem deixado muito a desejar. A última tentativa frustrada da produtora é este game de corrida de pranchas voadoras. Você controla um dos vários personagens disponíveis, todos montados em pranchas com características únicas. Durante as provas, a idéia é que você pegue o vácuo dos adversários para conseguir velocidade e executar manobras.

Até aí, não há nada demais. O problema é que, na prática, o jogo é frustrante. A habilidade do jogador não é recompensada em momento algum. Por vezes, você se pega em uma velocidade espantosa sem conseguir alcançar ninguém. É o típico game em que você gasta mais tempo tentando entender o que se passa do que se divertindo.

Reparando nos detalhes, dá pra notar que a galera do Sonic Team perdeu o rumo até nas animações. Apesar do vídeo de apresentação ser um desenho animado, durante o jogo tudo se transforma subitamente em animações em CG. Tudo bem que isso não influi no jogo de forma direta, mas se não há padrão nem numa baboseira dessas, já dá pra imaginar o que esperar durante as corridas. Fãs de Sonic, como eu, fujam!

FRUSTRANTE – Não importa o quanto você corra, a parte divertida do jogo não chega nunca

VERTIGINOSO – Ao menos, Sonic continua correndo muito. Pena que isso não ajuda em nada

PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada

III NDI

Desde 1992

▸ Venda e troca de consoles

▸ Rode no seu Vídeo Game todos os tipos de jogos e filmes de todas as áreas

▸ Conserto: 6 meses de garantia

▸ Consertamos PSP

Limpeza da lente gratuita

Fone: 5533-6914/ 5094-0971 • Site: www.ps6.com.br

Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/ SP

por Felipe Azevedo

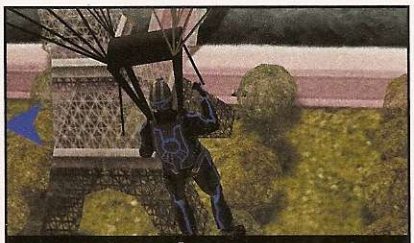
EYETOY: OPERATION SPY

NOTA 6,5

História criativa, jogabilidade enjoativa

Produtora: SCE Studios London **Distribuidora:** SCE **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** É o primeiro jogo com história para a EyeToy **Ponto fraco:** Faltou maior diversidade nos minigames **Gráficos:** 6,5 **Som:** 5,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 6,0

Apesar de algumas falhas, *Operation Spy* comprova que é possível criar títulos mais complexos e interessantes para serem jogados com a câmera EyeToy. Na história (sim, ao contrário dos outros jogos especificos para o acessório, aqui há um pretexto), você assume o papel de novato na agência de espionagem SIA. A missão do agente, realizada por meio de uma série de minigames, é impedir os planos de uma organização terrorista conhecida como The Syndicate.



FALTOU DIVERSÃO – Se os minigames não forem bons, não há história que sustente um jogo

A maior parte dos desafios é bem bacana e funciona de maneira muito simples. O grande problema do game, porém, é a pouca variedade nos desafios. Depois da quarta missão, os minigames começam a se repetir e não param mais. Até existe uma variação ou outra em alguns deles, mas nada que deixe a experiência de jogo mais divertida.

Para agravar ainda mais a falta de variedade do jogo, muitas missões exigem que se complete vários minigames em seqüência. Sem poder salvar o progresso entre um e outro, você se vê obrigado a refazer tudo de novo caso falhe em algum deles. E acredite, passar uma hora repetindo as mesmas coisas diversas vezes só para descobrir que o próximo estágio não traz nada de diferente é algo extremamente frustrante.

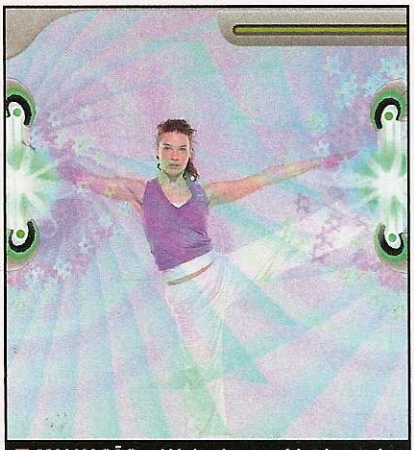
EYETOY: KINETIC

NOTA 8,0

A solução para jogadores sedentários

por Felipe Azevedo

Produtora: SCEE **Distribuidora:** SCE **Tipo:** Simulação **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** É como ter uma academia em casa **Ponto fraco:** Se você não tem o costume de se exercitar, o jogo é um tédio só **Gráficos:** 6,5 **Som:** 6,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 6,0



MALHAÇÃO – Há desde exercícios baseados em artes marciais até séries de Tai Chi Chuan

Diferentemente dos demais títulos desenvolvidos para a câmera do PS2, *EyeToy Kinetic* não é uma coletânea de minigames casuais. O jogo, se é que ele pode ser chamado assim, é uma espécie de sucessor das clássicas videoaulas de ginástica, ou seja, se você não é o tipo de pessoa que gosta de fazer exercícios, nem se atreva a testá-lo. Agora, se você tem vontade de levar uma vida saudável, mas não tem tempo nem dinheiro para gastar em academias, *Kinetic* pode ser uma verdadeira mão na roda.

Apresentado por dois personal trainers virtuais, o título traz uma série de atividades diferentes divididas em quatro classes, cada uma enfatizando um resultado diferente. No grupo Combat Zone, por exemplo, estão reunidos apenas exercícios baseados em artes marciais, o que, obviamente, exige um uso maior dos braços e das pernas. Há um grupo baseado em Tai Chi Chuan, um para melhorar o sistema cardiovascular e até um grupo de exercícios para tonificar os músculos, além de seqüências completas de aquecimento e alongamento.

ADEUS ACADEMIA – Dois personal trainers virtuais o orientam em todos os seus exercícios

Sua diversão começa aqui!

ARTE PLAYSTATION

Assistência Técnica

Orçamento sem Compromisso

*estoque limitado

Confira as promoções em nosso site:
www.playoffgames.com.br

Parcelamos em até 24X

(11) 5585-0566 / 5581-5592
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30

FIFA STREET 2

O GOL É UM DETALHE Duvida? Veja bem, você pode jogar certinho e fazer seus gols, mas um cara mais empolgado, que encha a barra de Gamebraker rapidamente, pode garantir dois, três ou mesmo quatro gols com um só chute

MAIS NATURAL – As animações dos dribles melhoraram muito. As firulas até parecem reais

Drible, humilhe e, se sobrar um tempo, faça um gol

por Leandro Rodrigues

Produtora: Electronic Arts **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Os controles melhoraram muito, principalmente na defesa **Ponto fraco:** Diversão para poucas horas. Em pouco tempo, tudo se torna repetitivo **Gráficos:** 8,0 **Som:** 8,0 **Controles:** 6,5 **Diversão:** 7,0 **Desafio:** 5,0

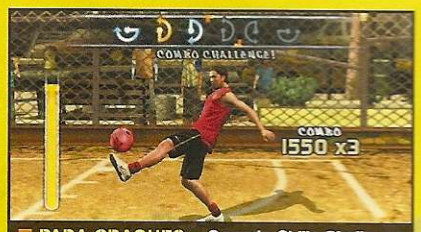
NOTA 7,0

Despojado e sem compromisso. Estas são as características que definem os jogos da linha esportiva *Street*, da Electronic Arts. Com cenários exóticos e muita firula, a série é um sucesso tanto no basquete quanto no futebol americano. Já a primeira versão *Street* do "nosso" futebol, porém, não recebeu boa críticas. Com controles lerdos, trilha sonora repetitiva e um narrador que era um porre, o jogo deixou muito a desejar. Mesmo assim, o sucesso conquistado pelo título deixou claro que era uma questão de tempo até uma continuação ser lançada.

Melhor controle para descontrolar os adversários

Ajustar o que não funcionou direito no primeiro jogo. Este foi o principal objetivo da produtora ao criar o novo *FIFA Street*. Quem esperava uma mudança no gênero, pode esquecer. O game é mais uma atualização do que uma revolução. Tudo o que envolve uma partida de futebol profissional continua de fora aqui: regras, medidas de campo, uniformes, grama... tudo isso passa longe de uma partida de futebol de rua. Para começar, nem 11 jogadores cada time tem, aqui só há espaço para quatro atletas de cada lado (três na linha e um no gol).

Como no primeiro jogo, as quadras estão localizadas nos cenários mais exóticos possíveis. Ruas, praias, estacionamentos e, claro, no meio da favela para representar o nosso Rio de Janeiro. Dessa vez, porém, deram uma folga à cidade maravilhosa e também colocaram uma bela arena na praia da Barra.



PARA CRAQUES – O modo Skills Challenge levará sua habilidade com o controle ao limite

É no sistema de jogo, porém, que se percebem as melhorias mais significativas do game. Os dribles, além de mais variados, ganharam animações bem melhores. Os controles também melhoraram muito, tanto para quem quer fazer as firulas quanto para quem precisa defender-se delas (é difícil, mas não impossível quanto no game anterior).

Um fator que está presente em todos os jogos da linha *Street* é a barra Gamebreaker. Conforme você executa dribles humilhantes a barra se enche, o que permite que você dê um chute especial e quase indispensável. A barra não é nova, mas seu funcionamento mudou. Agora, ao enchê-la um círculo surge no meio da quadra. Passe por cima desse círculo com a bola dominada, e você terá cerca de 10 segundos para executar mais dribles e finalizar com um chute. Quando maior o número de dribles, maior a quantidade de gols que o chute vale. Você pode até tirar gols do adversário, conforme o seu desempenho.

Outro aspecto que pode deixar o jogo ainda mais atraente é que o Brasil está com o moral alto junto aos gringos. Todos os craques que possivelmente vão à copa no meio do ano estão aqui. Ronaldinho, para variar, continua sendo o jogador com o maior índice técnico dos participantes. No som, nosso País também tem destaque. Há partidas com narrador que fala português e muitas músicas de artistas brasileiros, como Fernanda Porto e DJ Patife, todas agrupadas na rádio Bongo, narrada pelo também brasileiro DJ Marky.

No conjunto, *FIFA Street 2* é um bom jogo pelo que se propõe. Viciados em futebol, porém, não devem esperar muito do game. Logo a falta de variedade deixa a jogatina muito repetitiva. Mas vale pelo multiplayer.

MODOS DE JOGO

Friendly – Jogo rápido. Você pode escolher o adversário, o cenário, as regras, a bola e até o placar inicial da partida. Depois disso vale tudo, menos puxar o controle do seu adversário.

Rule the Street – Aqui você começa como um verdadeiro perna-de-pau. Conforme acumula vitórias, porém, ganha experiência e grana para comprar novos acessórios e destravar extras. Sem falar que é nessa modalidade que você encontra as regras mais estranhas. O maior exemplo são os jogos em que ganha quem passar mais vezes com a bola entre as pernas do adversário.

Skills Challenge – É uma espécie de minigame. Você escolhe um jogador e deve fazer todos os truques com a bola que surgirem no alto da tela. É divertido, mas muito difícil, especialmente nos níveis mais avançados.

SELEÇÃO DE MESTRES

Estes são os astros brasileiros que foram convocados para *FIFA Street 2*. Não é a seleção que vai disputar a Copa, mas é uma esquadra de botar medo. Confira os nomes:

Ronaldinho	Ronaldo	Adriano	Robinho
Kaká	Julio Batista	Cafu	Lucio
Roberto Carlos	Edmilson	Emerson	Denílson
Gilberto Silva	Zé Roberto	Dida	Júlio Cezar

AS LENDAS DO FUTEBOL

Só existe um time que consegue fazer frente ao superelenco da seleção brasileira. É o Legends Team. Trata-se de um time de rua formado apenas pelos maiores craques do passado. Alguns já vêm liberados logo de cara, como Abedi Pele, de Gana, e o francês Papin, mas para liberar os outros craques você vai ter de ralar muito para acumular "grana" suficiente para comprá-los. E aqui também tem um brasileiro ilustre: Zico foi o craque escolhido para representar a seleção canarinho nesse time de estrelas do futebol mundial.

GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Produtora: The Collective **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Pichações **Ponto Fraco:** Combates **Diversão:** 6,0 **Gráficos:** 6,0 **Som:** 7,0 **Controles:** 5,5 **Desafio:** 6,0

NOTA **6,0**

por Leandro Rodrigues

Apesar dos atrativos para quem curte o mundo do grafite, o game escorrega nos combates

Foram quase dois anos de espera, e, enfim, o jogo assinado pelo estilista e grafiteiro Marc Ecko chegou às lojas. Só que, apesar de todo o barulho, algo parece ter dado errado na finalização do game, o que o deixou com algumas falhas sérias. No controle de Trane, sua missão é espalhar sua mensagem grafitando sobre as obras de arte dos rivais. Só isso já seria um motivo suficiente para arrumar confusão, mas Trane foi escolher justamente a cidade fictícia de New Radius, um lugar dominado pela gangue dos Vândalos de New Radius ou VaNR.

O forte do jogo é a criação da arte das ruas. Spray, rolos, cartazes, adesivos... vale tudo para deixar sua marca na cidade. O destaque vai com a pichação com spray. Você deve preencher os contornos de sua criação na mão e, quanto mais preciso for, mais reputação você ganha. Também é possível deixar sua marca em carros, portas, pontes e até trens em movimento. Os cenários também escondem extras como músicas e pichações de lendas do ramo.

Conquistar a fama, porém, não é fácil. A tal gangue rival complica a sua vida não só por seus membros não estarem dispostos a deixá-lo ganhar fama na maciota, mas, principalmente, porque na hora dos confrontos fica evidente a principal falha do jogo: o sistema de combates. Com golpes simples e repetitivos, as lutas enchem a paciência de qualquer um e, para piorar, é impossível fugir da maioria dos confrontos. Se você acha que agindo com cuidado poderá pichar um muro sob o nariz dos caras, pode esquecer. Grafitar na surdina, como na vida real, nem pensar.

A inteligência artificial dos inimigos também é terrível. Se é difícil fugir das lutas na maioria das vezes, há momentos em que basta se esconder para que os inimigos se esqueçam do que estavam fazendo. A movimentação também não é essas coisas. Apesar de Trane ter habilidades que lembram games como *Prince of Persia*, sua execução é lenta e artificial. Mesmo assim, o título vale para quem quer saber mais sobre o mundo dos grafiteiros, por isso, a **Dicas & Truques** separou as melhores dicas para você curtir o melhor de *Contents Under Pressure* sem se estressar. Aproveite.

Quem manja um pouco do mundo do grafite vai delirar com as opções disponíveis para deixar a sua marca nas ruas

GRAFITEIRO TAMBÉM TRAPACEIA

Espalhar sua mensagem sozinho é sinal de honra, mas se a dificuldade for grande, uma ajudinha sempre é bem-vinda. Para usar os códigos a seguir, escolha o item *Options* do menu principal e em seguida a opção *codes*. Caso queira desativar o código utilizado, basta repetir o procedimento e colocar o código novamente.

SIRULLY	– Libera todas as artes do jogo
SHARDSOFGLASS	– Destrava o Black Book completo
STATEYOURNAME	– Destrava todos os personagens do modo versus
DOGTAGS	– Todos os upgrades no modo de combate
NINESIX	– Tenha todas as fotos das lendas
IPULATOR	– Libera todas as missões
DEXTERCROWLEY	– Ativa todos os filmes
GRANDMACELIA	– Libera todas as músicas do iPod
WORKBITCHES	– Destrava todas as arenas para o versus mode
MARCUSECKOS	– Energia infinita
FLIPTHESCRIPT	– Movimentos especiais infinitos
BABYLONTRUST	– Energia no máximo
VANCEDALLISTER	– Movimentos especiais no máximo

Dicas do movimento

Grafitar

Como não poderia ser diferente, o seu principal objetivo é grafitar. Ao encontrar a parede "premiada", segure R1 para fixar a câmera e ■ para soltar o spray. Observe o nível de pressão no indicador no canto direito superior. Quando ele zerar, solte o botão ■. Só comece a pichar novamente quando o nível estiver normal.

Sexto Sentido

Está perdido? Não tem idéia de qual é o seu próximo passo na cidade? Basta apertar R2 que feixes de luz mostram onde estão localizados os seus próximos objetivos. O feixe laranja mostra o seu objetivo obrigatório e o azul indica a localização de um objetivo opcional que o ajuda a aumentar seus pontos de reputação.

Photo legends

Nos cenários, há diversos ícones com máquinas fotográficas. Trata-se de um grafite real de uma das lendas da arte nos EUA. Aproxime-se da área e aperte ● para tirar uma foto da obra. Mais tarde, se desejar, você pode consultar maiores informações sobre cada grafite no seu Black Book.

Black Book

Esse livro é o seu guia para consultas. Tudo que você aprende fica guardado aqui. No intervalo entre uma missão e outra, você pode mudar as opções de grafites que vai utilizar na próxima fase e também os adesivos, pôsteres e assinaturas. Ao consultar o livro no menu principal do jogo, você pode saber mais sobre os grafiteiros lendários por trás das obras que você fotografou no jogo.

Pontes, Carros, Outdoors, Placas...

Sua arte não está restrita aos muros. Portas de garagens, carros, outdoors e até placas de trânsito podem receber as suas cores. Cada superfície exige uma técnica específica. Você pode usar spray, rolos, adesivos e pôsteres.

...Trens em movimento

Eles também podem ser grafitados, claro. Por que não? Enquanto você está em cima do trem, use o analógico esquerdo para desviar dos obstáculos e procure a lateral onde você deve deixar sua marca. Não perca tempo, pois os grafites nessas fases geralmente são enormes. E fique de olho nos obstáculos, pois há momentos em que é preciso pular para um outro trem.

Porrada!

Conseguir todos os seus objetivos não é simples. Sempre há um membro de uma gangue rival pronto para atravessar o seu caminho. Nestas horas, é bom saber se defender. Acerte socos e chutes usando os botões ■ e ▲, respectivamente. Usando o analógico junto com esses botões você consegue soltar especiais devastadores.

Flamethrower

Quando a coisa ficar feia e houver muitos inimigos do seu lado, o negócio é transformar o seu spray num lança-chamas caseiro. Aperte e segure R1, em seguida aperte ●. Agora é só curtir um churrasquinho à grafiteiro.

Beat down Arenas

Esse modo pode ser acessado através

da opção *Unlocks*, do menu principal. Trata-se de uma luta básica entre dois grafiteiros, usando as mesmas técnicas de combate do modo Story. Você pode destravar novos "lutadores" e localizações conforme a sua evolução durante o jogo.

iPod uma coisa dessas?

Há diversos itens espalhados pelos cenários que ajudam a melhorar seu desempenho no jogo. O Spray aumenta o nível da pressão da sua latinha, assim você consegue grafitar por muito mais tempo sem ter de parar. Já os energéticos ajudam a recuperar sua energia. É preciso várias latas para recuperar toda a sua disposição, mas a busca compensa. Músicas inéditas também estão escondidas nos cenários, mas de uma forma curiosa. Para destravá-las, é preciso encontrar miniaturas do iPod, o player de músicas MP3 da Apple.

A DICA CERTA PARA DETONAR

ED. 86 R$ 6.90

- Lego Star Wars: aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos do novo jogo
- **Detonados PS2:** Onimusha 4; GTA: Liberty City Stories; Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- **GRÁTIS:** pôster duplo do Winning Eleven 9

ED. 85 R$ 6.90

- Kingdom Hearts II: só aqui o roteiro para chegar ao final desta mistura de Final Fantasy com Disney
- **Detonados PS2:** Matrix: Path of Neo; Crônicas de Narnia
- **GRÁTIS:** pôster com os craques do Fifa Street e tabela da Copa

ED. 84 R$ 6.90

- Prince of Persia: The Two Thrones – encare o maior desafio do Príncipe. Roteiro completo com todos os segredos
- **Detonados PS2:** Castlevania: Curse of Darkness; Os Incríveis 2; 007: From Russia with Love; True Crime 2: New York City

ED. 83 R$ 6.90

- Resident Evil 4 detonado. Grátis: pôster-calendário, com o roteiro do jogo no verso
- **Detonados PS2:** Shadow of Colossus; Dragon Ball Z Budokai; Tomb Raider 2 (PS1)
- Soul Calibur III: listão com todos os signature moves

ED. 82 R$ 6.90

- Socom 3 U.S. Navy Seals: aqui, táticas para vencer sozinho e dicas para jogar online
- **Detonados PS2:** Indigo Prophecy; Sly 3; Mortal Kombat: Shaolin Monks
- **Especial:** dicas para vencer no Ultimate Spider Man

ED. 81 R$ 6.90

- Metal Gear Solid 4: revelamos o visual e os detalhes deste supergame no PS3
- **Detonados PS2:** Darkwatch; Incredible Hulk; Total Overdose; Dino Crisis
- **Detonados Especial:** Winning Eleven 9

ED. 80 R$ 6.90

- **Detonados PS2:** Fatal Frame 3 The Tormented; The King of Fighters NeoWave; Final Fantasy IX (PS1)
- **Especial:** guia completo do Winning Eleven 9
- Imagens e revelações do Resident Evil 5 para PS3

ED. 79 R$ 6.90

- **Detonados PS2:** Killer 7; Destroy All Humans; Psychonauts; Resident Evil 2 (PS1)
- **Especial:** Marc Ecko´s Getting UP (PS2)
- **E ainda tem:** Novo Tony Hawk´s; We love Katamari (PS2); Hitman 4 (PS2); Fantastic Four (PS2)

ED. 78 R$ 6.90

- **Detonados PS2:** WinningEleven 8; Medal of Honor: European Assault; Batman Begins; Star Wars III; Hauting Ground
- **Reviews (PSP):** Fifa Soccer; NFL Street: Unleashed
- **Dicas (PS2):** GTA: San Andreas; Need For Speed Underground 2

ED. 77 R$ 6.90

- **Detonados:** Resident Evil Outbreak 2 (PS2); Obscure (PS2); 7 Sins (PS2); Tomb Raider 4 (PS1)
- **Reviews:** Psyconauts (PS2); Need for Speed underground Rivals (PSP); Star Wars Episode III (PS2); Metal Slug (PS2)

EDIÇÕES ESPECIAIS DA REVISTA PLAYSTATION

CÓD. 60013

ALMANAQUE II

- Almanacão com 6 detonados do PS1, entre eles: Syphon Filter 3, Silent Hill 1, Tomb Raider, Mortal Kombat 4...

CÓD. 60012

PS ONE

- Cinco detonados arrasadores do PS1: Chrono Cross; Breath of Fire 4; Soul Reaver e Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

CÓD. 60010

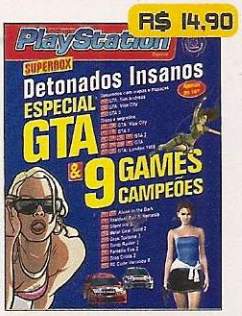
ALMANAQUE 10

- 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Uma edição com recorde de dicas: são 7.458 dicas de 301 jogos

CÓD. 60008

ALMANAQUE 8

- O guia definitivo do GTA. Inclui dicas de todas as versões e detonados do GTA 3, Vice City e San Andreas



CÓD. 60011

SUPERBOX PLAY

- Especial com GTA totalmente detonado mais 9 games campeões. Este kit contém os Almanques 7 e 8 da PlayStation

SEU GAME FAVORITO ESTÁ AQUI!

PARA QUEM CURTE ANIME

ED. 4 R$ 8.90

▸Fullmetal Alchemist: informações sobre os Homúnculos, Quimeras e Militares. Dezenas de fotos e fichas dos personagens principais.

ED. 3 R$ 8.90

▸Tudo sobre o Jump Superstars: combinações para montar os 651 komas, detonado com todas as missões, ilustrações originais...

DICAS E TRUQUES PARA GAMES

CÓD. 61004

ED. 4 R$ 7.90

▸Aqui tem trapaças, golpes e segredos para 202 jogos de PS2, PS1, PSP, GameCube, GBA, Nintendo DS, Xbox e PC

CÓD. 61003

ED. 3 R$ 7.90

▸Aqui você encontra dicas e truques para 249 jogos. Tem Resident Evil 4, Need For Speed Most Wanted, Soul Calibur e muito mais

EDIÇÕES E KITS DA GAME MASTER

ED. 15 R$ 8.90

▸Crisis, a revolução dos jogos de tiro. Conheça o game que vai combinar visual hiper-realista, enredo surpreendente e muito desafio

ED. 14 R$ 8.90

▸Começou a febre do Winning Eleven on line. Aqui, 16 páginas para você curtir essa onda no seu PS2, Xbox, PC, PSP, DS...

Edições 4, 5 e 6 da Game Master

KIT 2 R$ 14.90

▸Aqui tem 12 jogos detonados e 3 Guias Completos com detonados. Este kit é composto por 3 edições já publicadas da Game Master

Edições 1, 2 e 3 da Game Master

KIT 1 R$ 14.90

▸Aqui tem 11 jogos detonados e 3 Guias Completos com detonados. Este kit é composto por 3 edições já publicadas da Game Master

COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67, PELO SITE WWW.EUROPANET.COM.BR OU ENVIE ESTE CUPOM POR CORREIO.

Editora Europa: Rua M.M.D.C., Nº 121
05510-900 - São Paulo - SP ou pelo Fax (11) 3097-8583

Edição	Qtde.	Preço unit.	Desconto	Total+Frete

***Fretes para postagem simples de revista** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,25. Prazo de entrega: de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

Escolha sua forma de pagamento: **OFERTA 125**

☐ **Cartão de Crédito**

☐ Maestro ☐ Diners Club International ☐ VISA ☐ CREDICARD ☐ American Express

Nº _____ mês ano

Preencha com todos os dígitos impressos no verso do cartão — *Validade*

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios**
Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

☐ **Depósito Bancário** *(somente pagamento à vista)*
Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____
Endereço: _____
Compl.: _____ Bairro: _____
Cidade: _____ Estado: _____
CEP: _____ - _____ Data de nasc.: ____/____/____
Profissão: _____
DDD: _____ Fone: _____
Celular: _____ Fax: _____
RG: _____ CPF: _____
E-mail: _____

Preços válidos de 01/04/2006 a 30/04/2006, apenas para compras efetuadas pelo telefone, por pessoa física.

GAROTA PLAYSTATION ABRIL 2006

FICHA DA GATA

Nome completo: Juliana Ribeiro
Idade: 21 anos
Onde mora: Santo Bernardo do Campo/SP
O que faz: Pode babar. A gata trabalha aqui conosco na Editora Europa
O que a gata curte: Sair para dançar
Jogos preferidos: Ela não é muito ligada em videogame, mas adorou pisar fundo nos carros de *Midnight Club 3 Remix*
Gostou da garota?
Pergunta besta, não? Se quiser babar em mais algumas fotos da maravilhosa Juliana, visite o site da Editora Europa: www.europanet.com.br

Fotos: Nelson Alves Jr. – **Produção:** Aida Lima – **Maquiagem:** Érick Santos – **Modelo:** Juliana Ribeiro

Sua área de interesse está

Há mais de 19 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.

A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.

A revista para quem tem ou pretende ter câmera digital. Veja testes comparativos com as máquinas compactas, dicas para fotografar melhor e truques do fascinante mundo da fotografia digital.

Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.

Se for jogo, a Game Master detona. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaníacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC. E mais um livro de detonados.

A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.

Há mais de 10 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.

Se você acredita em software livre, precisa ler a Linux PC Master. Todo mês, no CD-ROM que vem com a revista, você encontra as mais recentes e melhores distribuições Linux.

Todo mês nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67

em uma destas revistas

Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.

Se você gosta de mangás, animes, desenhos e games, Anime Invaders é a sua revista. É a pioneira no Brasil a tratar exclusivamente de games baseados em animes ou animes baseados em games.

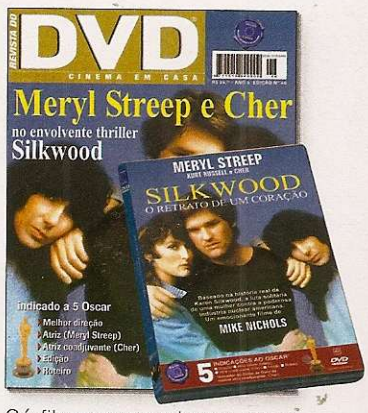
PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.

É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.

Aqui vamos direto ao ponto. Só tem dicas infalíveis, segredos e trapaças para os jogos mais desejados do PlayStation 1 e 2, PSP, GBA, GameCube, Nintendo DS, Xbox e PC.

A única revista brasileira feita exclusivamente para webmasters, webdesigners e programadores de Internet. E todo mês, vem com um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas úteis.

A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV, informática e automação residencial.



Só filmes que valem a pena ver e rever. Todos com ótima qualidade de som, imagem e remasterizados digitalmente.

ou acesse o site www.europanet.com.br

SIREN

Produtora: Sony **Distribuidora:** Sony **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Centenas de quebra-cabeças **Ponto Fraco:** Movimentação deixa a desejar **Gráfico:** 9,8 **Som:** 9,0 **Som:** 7,5 **Desafio:** 9,5 **Diversão:** 9,5 **Jogabilidade:** 7,0

NOTA 8,5

Seqüência do inovador título de horror japonês muda detalhes na jogabilidade, mas mantém a essência do game original

por Leandro Rodrigues

Há 29 anos, à meia-noite, a ilha japonesa de Yamijima teve a sua população completamente dizimada durante um blecaute. Pouco foi descoberto sobre o misterioso acontecimento, à exceção da causa do tal blecaute: o corte de um cabo submarino que levava energia elétrica para o local. Quando um grupo de turistas chega à ilha nos dias atuais, no entanto, o mistério se faz presente mais uma vez. Sem qualquer explicação, o mar fica vermelho e sirenes começam a tocar do nada. Sim, trata-se da continuação de *Siren*, o jogo de horror que renovou o gênero, em 2003, e que voltou para tornar as suas noites bem mais sombrias.

Como de costume, você controla um grupo de jogadores, cada qual com sua história particular. Os eventos individuais, porém, acabam se cruzando durante a aventura, e é aí que o jogo mostra o que tem de melhor. Cada ação pode interferir diretamente nos obstáculos enfrentados por algum outro personagem. Um bom exemplo disso é uma missão em que você precisa abrir uma válvula que fica pingando por horas. Ao passar com outro jogador pelo local, nota-se a grade enferrujada graças à válvula aberta anteriormente, e você pode quebrá-la com facilidade. Quebra-cabeças desse tipo acontecem a todo instante e vez ou outra é preciso refazer missões anteriores em busca daquele item que você esqueceu de pegar ou daquela ação que não foi feita.

Os gráficos, apesar de não serem os melhores do PS2, têm efeitos de luz caprichados. Graças à neblina que teima em aparecer, o clima do jogo é perfeito para quem curte levar uns bons sustos de vez em quando. Já o som não recebeu tanto cuidado, mas mesmo assim assusta. Gritos, sirenes, tiros e tudo o mais só colaboram para tornar o clima mais propenso a massacrar os corações fracos.

Quanto à jogabilidade, diversos elementos novos foram adicionados ao game. As armas agora podem ser utilizadas em quase todas as missões e a lanterna ganhou funções extras, como assustar ou atrair inimigos. A presença de veículos é outra inovação. Você pode utilizá-los como armas, atropelando as suas vítimas, como plataforma para alcançar um local mais alto e, claro, para se locomover. A movimentação do jogo, porém, continua fraca. Freqüentemente, seu personagem "voa" sobre as escadas e, para piorar, a dirigibilidade dos veículos é horrível. O que mais atrapalha, no entanto, é a inteligência artificial. Não raro, quando você precisa escoltar outro personagem, ele resolve simplesmente não segui-lo ou não o ajudar a matar um outro inimigo.

Tais defeitos, porém, não estragam um dos maiores pontos positivos do jogo: o clima. Por isso, se você é fã de séries como *Fatal Frame* e *Silent Hill*, dê uma boa olhada em *Siren 2*. E se a dificuldade do jogo o incomodar um pouquinho que seja, passe os olhos pelo detonado a seguir. É para isso que ele serve.

CADÊ A ORDEM?

Siren 2 não segue uma linha cronológica fixa, ou seja, a ordem dos jogadores varia de acordo com as suas ações. Por isso, este detonado está organizado por personagens e suas respectivas missões. Quando você começar uma fase com um personagem, basta procurar a área reservada a ele no roteiro e o dia virtual em que se passa a fase.

NÃO CONFIE NOS CHECKPOINTS

Em algumas fases, há Checkpoints que possibilitam a você recomeçar de um determinado ponto caso morra no trajeto. O game, porém, não recupera informações das ações especiais feitas antes do ponto, ou seja, se você coletou um item especial ou realizou uma ação especial antes do Checkpoint e morreu em seguida, pode reiniciar a fase, pois tudo foi perdido.

SISTEMA DE NAVEGAÇÃO

Por não ser linear, é fácil para um jogo como *Siren 2* se tornar confuso. Como o título manteve o ótimo sistema de navegação do primeiro jogo, porém, essa possibilidade está descartada. Veja aqui como entender o diagrama de fases para não se perder:

Fases e Status
Barra 1: Fase inédita (Azul Claro)
Barra 2: Objetivo finalizado (Azul Escuro)
Barra 3: Fase em jogo (Laranja)
Barra 4: Vídeo inédito (Verde Claro)
Barra 5: Vídeo já assistido (Verde Escuro)

Linhas de Ligação
Branca: Indica a fase anterior
Azul: Indica o caminho após finalizar o primeiro objetivo
Vermelha: Indica o caminho após finalizar o segundo objetivo

COMANDOS

✖: Abaixar / Levantar
●: Atacar / Atirar
■: Ligar / Desligar lanterna
▲: Menu interativo
L1: Andar devagar
R1: Mirar
L2: Ativar telepatia
R2: Zoom
START: Menu
SELECT: Mapa
AE*: Movimenta o personagem
AD*: Ajusta a câmera

MINIGAME SECRETO

No passo 19 de Mamori Itsuki, que você encontra na página 56, fique esperto para não esquecer de pegar o cartucho perto da TV. Assim você libera um minigame exclusivo chamado *Kunitoris*.

MAMORI ITSUKI

03:00
Objetivo 1

01. Ao acordar, suba a escada e caminhe até o fundo da área. Verifique a mancha no alto do poste de luz, depois volte e entre na passagem à esquerda. Pule e continue subindo. Passe pela porta. Preste atenção à escada que foi arrancada da parede da direita, pois você vai voltar aqui mais tarde. Vire a esquerda e suba a escada até o final. Você encontra um morto-vivo (shibito) caído no chão. Apague a sua lanterna e passe abaixado.
02. Suba a escada de ferro do lado direito. No alto, dê meia-volta, pule para o outro lado e desça. Pegue o pedaço de madeira no pote de tinta, acerte o vidro da porta e entre. Você encontra Yuri desacordada.
03. Mande a garota ficar abaixada (terceira opção do MI, o menu interativo que é acessado com ▲). Saia com a lanterna apagada e feche a porta. Um zumbi surgirá correndo na sua direção. Não deixe que ele entre na sala onde Yuri está escondida. Grite (segunda opção do MI), Agora você é o alvo. Dê pauladas nele até que ele caia.
04. Chame a garota para que ela o acompanhe (terceira opção do MI) e volte ao local onde você passou abaixado. Siga pela passagem à sua direita. Continue em frente e suba na mureta. Sua companheira não sobe sozinha, então vire e ajude-a (primeira opção do MI). Continue em frente pelo meio do mato.

Objetivo 2

05. Repita os procedimentos dos dois primeiros passos. Pegue a chave em cima dos barris, dentro da sala em que Yuri está, depois saia e mate o zumbi novamente. Volte ao local onde você passou abaixado e não deixe de pegar uma ferramenta que está jogada no chão. Ela libera um objetivo mais para frente.
06. Volte ao corredor anterior e continue pela esquerda. No meio da escada, entre na passagem à direita e suba até o segundo andar. Entre na sala e mexa na válvula de água. Você vai derrubar a grade que está enferrujada. Desça pelo buraco e pegue a barra que está dentro do armário.
07. Volte ao local onde a escada foi arrancada (lembre-se da indicação no primeiro passo) e suba na escada improvisada com a barra que você pegou. Agora é só descer do outro lado.

00:00
Objetivo 1

08. A partir deste ponto você pode entrar na mente dos outros. Aperte L2 para entrar no modo de sintonia e movimente o analógico esquerdo. Assim que sintonizar alguma imagem, aperte um dos botões ■, ▲, ✖ ou ● para fixar o "canal". Toda vez que for necessário usar esse poder, será usada a sigla PM.
09. Entre na porta atrás de vocês. Use o PM para saber o momento certo em que o inimigo não está olhando para a porta e aproveite para passar rapidamente. Fique atrás do vagão e use o PM no zumbi que está mexendo na porta. Você vai conseguir visualizar a senha aleatória que ele vai colocar.
10. Assim que o inimigo se afastar, corra até a porta e coloque a senha que você o observou utilizar. Entre e pegue o item em cima da mesa, na sala da direita. Pegue também o gancho no centro da sala, pois ele vai servir como arma. Saia pela outra porta e mate o zumbi.
11. Passe pela porta ao fundo e desça através dos trilhos. Quebre a janela da casinha, entre e pegue a chave na gaveta. Volte pelo mesmo trilho, suba a escada do lado direito e pegue um pé de cabra dentro da sala que fica no canto direito. Volte e use a chave que você pegou na porta embaixo da escada.
12. Abra um buraco na parede do lado esquerdo com a ajuda do pé de cabra. Isso será extremamente útil em uma fase mais adiantada no game. A seguir, saia e continue para a direita. Entre na porta vermelha.

Objetivo 2

13. Agora você está armado com uma chave de boca. Entre no galpão e em seguida na primeira porta a direita. Pegue a bola em cima da mesa no fundo. Volte para o corredor dos trens. Siga para a direita, corra até o fundo e desça os trilhos.
14. Quebre novamente a janela da casinha e pegue a chave na gaveta. Suba os trilhos e entre na porta do lado direito, usando a chave que você acabou de pegar. Use a chave de boca para soltar a tubulação.
15. Jogue a bola dentro do tubo. Desça os trilhos mais uma vez e pegue o item que a bola derrubou, ao lado da máquina amarela que está parada.

03:00
Objetivo 1

16. Você precisa encontrar sete postes ocultos, mas somente Yuri pode localizá-los. Ela começa a cantar toda vez que você está próximo de um dos postes. Verifique os locais onde você deve levar Yuri.
- Ao lado da barraca onde você começa a fase
- Ao lado da fonte
- Ao lado do ursinho no centro da praça
- Próximo ao portão onde você encontra a zumbi japonesa pela primeira vez
- Em uma das máquinas de moedas
- Ao lado da cabana onde existe um zumbi cavando
- Entre os dois bancos, ao lado do panda

Objetivo 2

17. Comece caminhando para a sua direita. Passe pela ponte, mate os zumbis e desça pelo caminho à sua esquerda. Passe pela praça com o ursinho no centro, entre na cabana e pegue o alicate.
18. Faça o caminho de volta até o local aonde você começou esse objetivo. A seguir, desça as escadas do lado oposto, mate o soldado e use o alicate para abrir o portão e completar o objetivo.

15:00
Objetivo 1

19. Saia pela porta em frente ao local onde você começa. Corra até o final do corredor e passe por uma outra porta. Antes de descer, entre na porta à direita nesse mesmo andar. Passe pelo saguão do navio, entre na segunda porta do lado direito e pegue o cartucho de videogame junto a TV. Ele libera um mini-game.
20. Volte ao corredor inicial, mas desta vez desça, passe pelo corredor e entre na primeira porta a esquerda. Desça até o nível mais baixo e prepare-se para ver um monstrinho horrível. Pegue o martelo de ferro que está perto do telefone e acerte várias vezes o bicho com ele. Ele demora para morrer.

Objetivo 2

21. O navio está com problemas de eletricidade. Antes de descer até o local onde estava o monstrengo do primeiro objetivo, dê uma volta pela embarcação e mate todos os inimigos. No andar superior, pegue um bracelete em cima da cama no único quarto aberto.
22. Desça rapidamente ao local onde você encontrou o monstro. Antes de descer até o fundo, porém, entre na sala da direita e mexa no telefone, que vai fazer uma ligação para o porão do navio. Ligue também o painel de luz a esquerda, assim nenhum inimigo que você matou vai voltar à vida.
23. Agora sim, vá até o nível mais baixo. Certifique-se que o monstro está atrás de você. Lá embaixo, o bicho vai ficar hipnotizado pelo barulho do telefone que está tocando. Aproveite a deixa, suba as escadas e jogue os extintores que estão presos nas grades. Ao todo são cinco. Eliminados os inimigos, o objetivo é cumprido.

22:00
Objetivo 1

24. Vocês precisam fugir da garotinha que está doidona. Logo, assim que o objetivo começa, corra atrás de

Ikuko. Ela pára em frente a uma casa, o que vai fazer com que a garotinha passe sem ver vocês. Faça o caminho de volta e entre na porta que está aberta. Suba as escadas e, na porta mais alta, pule com Ikuko. A seguir, entre na porta de correr para encarar mais um monstro feioso. Golpeie-o repetidas vezes até eliminá-lo de vez.

Objetivo 2

25. O começo deste objetivo é exatamente igual ao anterior, ou seja, siga Ikuko. Como você já sabe o caminho, passe na frente dela, caso contrário um inimigo vai pegar a garota e jogá-la do alto da torre. Mate a cabeçuda, depois entre na casa e pegue um pedaço da árvore à esquerda.
26. Comece a fazer o caminho de volta. Na primeira bifurcação, siga pelo caminho da direita. Mexa na caixa de controle ao lado do guindaste, depois suba as escadas até o nível mais alto. Tome cuidado, pois a garotinha vai aparecer e começar a persegui-lo. Seja rápido na fuga.

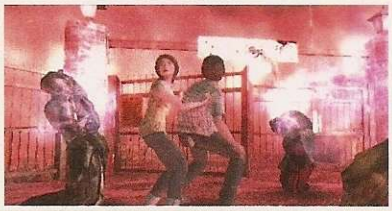
22:00
Confronto Final

27. Aproveite a arma o máximo que puder, pois agora você tem bastante munição. Suba nas pedras enquanto Ikuko fica no centro da tela. Do alto, atire no monstro quando ele aparecer no céu. Yuri conseguirá escapar. Proteja a garota até que ela tome uma atitude radical.

28. Agora você tem uma espécie de chifre para acertar o inimigo. Suba novamente e acerte alguns golpes no monstro sempre que ele aparecer perto de você. Quando ele aparecer no centro da área, troque o comando para Ikuko (primeira opção do menu interativo). É ela quem vai dar o golpe de misericórdia no bicho.

IKUKO KIFUNE

08:00
Objetivo 1



01. Ikuko tem a habilidade de controlar os inimigos. Use o PM e, assim que sintonizar a vítima que você deseja controlar, aperte o analógico direito. Você só controla o inimigo por alguns momentos, portanto seja rápido.
02. Sintonize o inimigo da esquerda, desça com ele e vire a esquerda. Continue seguindo pela esquerda e desça até a praça da fonte. Acabe com o soldado ao fundo e acerte o cadeado do portão. De volta ao controle da garota, recupere o fôlego e desça correndo pelo mesmo caminho. Antes de prosseguir, esconda-se atrás do carrinho de sorvete e espere o guarda voltar para o

lugar que ele estava.
03. Agora sintonize o soldado que já deve estar de pé. Leve-o para um lugar bem longe. Volte com Ikuko e corra para passar pelo portão que você abriu.

Objetivo 2
04. Lembra-se dos postes ocultos que só surgiam quando Yuri cantava? Agora você precisa entrar na mente dos inimigos armados e fazer com que eles destruam cada um deles. No caminho, não se esqueça de pegar um item atrás do portão quando estiver voltando da fonte. Fique atento e lembre-se: cada vez que você controla um inimigo a garota fica fraca, por isso, recupere-se antes de partir para outro "ataque".

20:00
Objetivo 1
05. Suba as escadas e pule na passagem à direita. Desça pela escada da direita e pegue o galho na árvore, também à direita. Desça outra escada e entre na porta à esquerda. A seguir, pegue a arma no armário e desça pela outra escada.
06. Abra a porta, mate os inimigos e suba pela escada ao fundo. No alto, pule em outra passagem à direita. Desça pela direita e suba as escadas até o telhado. Ao avistar o inimigo mande bala nele sem dó.

Objetivo 2
07. Repita os procedimentos do passo cinco, mas depois de pegar a arma não desça. Agora é preciso voltar e subir as duas escadas. No final do local há mais uma escada. Atire no cadeado do portão, entre e desça o próximo lance de escadas.
08. Entre na mente do monstro que está olhando uma chave, faça-o abrir a porta e leve-o até o lugar mais baixo. Volte ao controle de Ikuko, entre na sala e pegue a chave. Retorne ao lugar onde você pegou a arma e, desta vez, desça as escadas.
09. Mate os inimigos novamente e suba as escadas. A seguir, pule na passagem à direita e desça pelo canto também à direita. Vire à esquerda e jogue uma chave pela grade. Esconda-se atrás da porta e controle o monstro que tem lá dentro. Com a chave ele abre a porta. Leve-o para um lugar bem longe, entre e pegue um item no chão, bem em frente à porta.

YORITO NAGAI

01:00

Objetivo 1

01. Takeaki vai lhe dar uma arma. Não perca tempo e atire no morto-vivo. Pegue a arma do morto e siga seu companheiro. Quando estiver próximo da escada, desligue sua lanterna. Suba devagar e abaixado. Acabe com o inimigo que está de costas.

02. Ainda seguindo Takeaki, desça a escada do lado oposto. Suba mais escadas e atire no cadeado da porta, depois entre e continue seguindo seu companheiro. Uma animação mostrará vocês escalando um muro.

Objetivo 2

03. Repita os procedimentos do primeiro passo, sem se preocupar em ser cauteloso. Desça as escadas do lado oposto e mate o soldado que está do lado oposto. Pule e pegue o caminho da direita.

04. Desça e pegue uma chave no carrinho de sorvete. A seguir, suba de volta e pegue o caminho da esquerda. Suba a pequena escada e entre do lado direito, depois desça outra escada do lado direito. Ao lado do portão você encontra uma mochila. Pegue-a. Ela libera um objetivo mais para frente.

05. Suba a última escada e abra a cabine ao lado dos brinquedos das xícaras. Pegue o item que está dentro e conclua a missão.

02:00

Objetivo 1

06. Assim que a missão começa, siga a gueixa zumbi. Ignore a passagem da esquerda e mate-a. Na seqüência, corra até o final do corredor, suba as escadas e entre a esquerda. Você está no saguão. Entre novamente à direita e passe pelos quartos. Entre na porta aos fundos e siga pela esquerda. Suba as escadas para chegar à cabine de controle.

07. No painel do centro, ligue a luz, depois vá até a janela e use um dos telescópios. Ajude Yuri. Aperte ■ para acender a luz alta, depois jogue o foco em cima dos demônios. Entre na porta que você ignorou no passo 6 para encontrar Yuri. A seguir, abra a porta nos fundos. Ela vai liberar outra fase mais à frente.

08. Saia e siga até o fundo do corredor. Desça dois lances de escada, entre pela porta do fundo e chame o elevador. A seguir, volte e desça mais um nível. Quebre a janela para chamar a atenção do zumbi, depois volte e pegue o elevador. No andar inferior, mate o inimigo e entre no buraco na parede do fundo.

Objetivo 2

09. Repita os procedimentos dos dois primeiros passos. Quando estiver com Yuri, no entanto, saia da sala e tome o caminho da esquerda. Suba as escadas logo em seguida e entre na porta bem a sua frente. Mate o zumbi e mexa na máquina do lado direito.

14:00

Objetivo 1

10. Suba direto até o apartamento 304. Para fazer isso, corra até o segundo prédio (verifique o mapa do jogo), entre e suba até o segundo andar. Entre no apartamento e passe pela sacada. A seguir, corra até o outro lado para, enfim, subir até o apartamento.

11. Você encontrará uma garota, mas ela não está em seu estado normal. Esconda-se atrás da parede da direita, apague a luz e fique abaixado. Espere-a descer e sintonize a visão dela. Fique muito atento para não cruzar o caminho dela novamente. Corra para o portão no canto esquerdo e mate o zumbi.

Objetivo 2

12. Repita os procedimentos para encontrar a garota do passo anterior, depois desça e verifique a área em frente ao reservatório de gás. Você irá encontrar um colar. Fique de olho na garota e espere até que ela verifique o próximo prédio. Quando ela descer, entre e suba até a porta que leva ao telhado.

13. Nesta parte você vai deixar o colar cair. Aguarde. Depois de algum tempo, a garota encontra o item. Suba até o topo do outro prédio para se encontrar com ela.

18:00

Objetivo 1

14. O começo desta fase é bem linear. Quando chegar às escadas Yorito e Mamori separa-se. No controle de Yorito continue subindo. Ao chegar à sala, empurre o armário que libera uma missão mais para frente. Saia pela porta do outro lado e suba muro do lado esquerdo. Mais escadas. Suba e ao chegar ao alto pule no buraco.

15. No controle de Mamori, suba mais um punhado de escadas. Continue seguindo sempre subindo até chegar ao telhado do prédio. A seguir, vire a esquerda e pule de volta a estrutura de metal. Vire a direita e, mais a frente, antes de subir, siga pelo caminho da esquerda e mate o atirador que atrapalha a vida de Yorito. Volte, suba a escada e passe pelo arco. Daqui para frente é só subida até você encontrar seu companheiro novamente.

Objetivo 2

16. Siga exatamente os mesmos procedimentos do objetivo anterior. A única mudança é que, depois da animação final, o monstro vai correr atrás de você. Desça. Ao chegar na parte mais baixa, atire no alto para atingir o monstro. A missão termina quando ele cair.

22:00

Objetivo 1

17. Pegue o macaco hidráulico à direita, na área com as tábuas, e siga para o lado esquerdo até encontrar o caminhão. Você precisa trocar os pneus do veículo. Seja rápido, pois você precisa estar sozinho para conseguir.

18. Dentro do caminhão, siga até os fundos do prédio e estacione do lado do muro. Suba na carroceria e escale o muro. A seguir, mate os soldados e entre no portão.

23:00

Objetivo 1

19. O monstro de duas cabeças está armado com uma metralhadora e quer pegar você. Esconda-se dele e sempre tente atacá-lo pelas costas. Quando ele se virar, fuja e espere que Yorita recupere a energia para então contra-atacar. A luta é demorada, mas repetindo esse procedimento várias vezes ele acaba caindo.

TAKEAKI MISAWA

04:00

Objetivo 1

01. Todos nessa missão estão fortemente armados. A melhor estratégia aqui é apagar a lanterna e evitar ser visto de qualquer maneira. Assim que a missão começa, vire para o lado direito e corra pelas laterais. Acompanhe o trajeto pelo mapa. O primeiro ponto amarelo é o local onde você começou a missão e o segundo é o seu destino.

Objetivo 2

02. Siga em frente rumo aos prédios do outro lado da rua, entre na primeira porta e suba até o apartamento 301. Pegue o fio em cima da televisão, desça até o apartamento 102 e coloque o fio lá. Saia. Do lado de fora, mexa na tubulação de gás, depois mexa no detonador. Pegue a uma chave na caixa de correios.
03. Entre no apartamento que foi aberto e saia pela sacada. A seguir, passe no apartamento 204, pegue a caixa de lâmpadas e suba até o telhado. Mate o atirador e desça rapidamente.
04. Vá até o outro prédio e entre na segunda porta a esquerda. Na seqüência, suba até o último andar, entre no apartamento 304 e siga pelo parapeito até o 301.

13:00

Objetivo 1

05. Você começa no alto do muro. Pule e salve a pele da garota. Ela vai fugir e você deve segui-la. Ao chegar ao galpão, ela vai correr novamente e entrar embaixo de uma pedra, no fundo. Entre no buraco junto à parede da direita, siga o corredor até o final e mate o inimigo.
06. Entre na passagem do lado esquerdo, suba as escadas e dirija-se ao canto superior direito. Pule e corra na direção do túnel.

Objetivo 2

07. Repita o procedimento do primeiro passo. Desta vez a garota não vai fugir e sim seguir você. Do lado direito do galpão, use a última opção do menu interativo para mandá-la procurar por objetos. Ela vai achar uma chave, que libera uma missão mais para frente.
08. Faça o mesmo caminho do objetivo anterior, mas sempre tomando cuidado extra, pois agora você precisa proteger a garota. Pule do alto do morro e siga novamente para o túnel.

AKIKO KIYOTA

00:00

Objetivo 1

01. Entre na caminhonete que está no local onde você começa a fase. Use R1 para acelerar, R2 para dar marcha a ré, ✖ para frear e ■ para acender os faróis. Siga em frente e passe pelo parque. Acenda os faróis para eliminar os demônios, depois estacione a caminhonete no jardim em frente ao pequeno prédio.
02. Suba na carroceria e em seguida na cabine para alcançar a sacada do andar superior. Entre na última porta e desça até o último andar. Entre na porta ao fundo e encontre Soji Abe. No terceiro andar do outro prédio, verifique uma janela do lado direito. Pegue a máquina fotográfica na sala, desça do prédio e vá até o local indicado no mapa para concluir o objetivo.

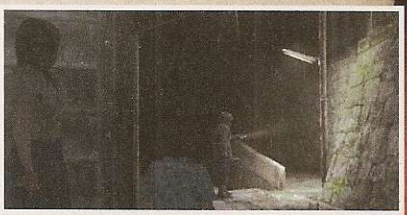
Objetivo 2

03. Desta vez, entre na caminhonete e vire na segunda rua à direita. Há uma barra de ferro que impede o caminhão de prosseguir. Atropele um zumbi, pegue a arma dele e siga na direção da barra. Entre na primeira porta do prédio e suba até o telhado. Pegue o cabo de aço que está preso na grade do lado direito.
04. Desça pela outra porta e entre no apartamento com a porta aberta. Abra a porta a direita e depois o armário. Pegue o robô e, em seguida, a chave que vai cair. Volte ao andar térreo e solte a barra que estava presa. Agora basta entrar no caminhão e seguir em frente até o portão. Depois de colocar o cabo de aço, entre novamente na caminhonete e siga em frente.

15:00

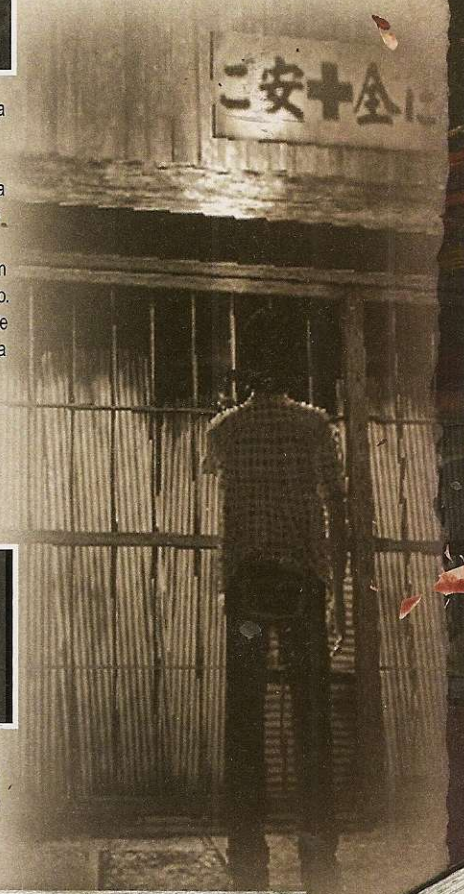
Objetivo 1

05. Siga em frente e entre na segunda passagem à direita. A seguir, suba a escada e pegue a chave no vaso do lado direito. Saia, vire duas vezes, entre na porta dos fundos e pegue o item que libera a fase.
06. Volte até a casa e, do lado esquerdo, use o PM. Ao sintonizar uma tela amarela, descubra a senha que o garoto colocou. A seguir, abra a porta e pegue o item. Um monstro vai aparecer. Você deve fugir dele. Vá para o mesmo local onde a fase se inicia, abaixe-se e apague a sua lanterna.
07. Suba a rua da direita, mate o inimigo e pegue a arma dele. Suba um pouco mais e vire a esquerda. Um espírito vai aparecer e deixar uma raiz poderosa. Pegue-a e volte até a casa. Olhe o telhado do prédio ao lado. O monstro vai estar lá em cima. Acerte alguns tiros para acabar com ele.



Objetivo 2

08. Repita o procedimento dos dois primeiros passos. Quando estiver no meio da subida, porém, entre na mente do garoto. Depois de sintonizá-lo, entre no vão na parede da esquerda, pegue a ferramenta e volte. Agora suba até o local mais alto do mapa para e pegue a corda no teleférico.
09. Volte até o local onde você encontrou o espírito no primeiro objetivo e mexa na porta em frente. Assim que abri-la, pegue a faca no gramado para completar mais esta missão.



SOJI ABE

03:00

Objetivo 1

01. A primeira coisa a fazer é mandar que seu companheiro fique esperando. Use a penúltima opção do menu interativo. Com Soji sozinho, ande rente às paredes do lado esquerdo.
02. Quando chegar perto do primeiro buraco, sintonize a visão do zumbi atirador de elite. Quando ele não estiver olhando em sua direção, corra até o segundo buraco e desça pelas escadas.
03. No corredor. entre na primeira passagem à direita e depois na segunda à esquerda. Siga até o final e entre na terceira casa. Pegue a tampa do barril, suba a escada do lado oposto e vire à direita. Pegue o item e volte até o corredor anterior.
04. Continue até o fim do corredor e suba a escada. De volta à área aberta, suba a nova escada e ande devagar. Mate o atirador, pegue a arma dele e desça por ai mesmo. Não se assuste com o tombo. Volte e chame seu companheiro (última opção do MI).
05. Um pouco mais a frente do segundo buraco, verifique o barril. Soji vai posicioná-lo em frente a um morro. Coloque a tampa no lugar, suba e espere seu parceiro. Agora é só seguir até o final do percurso para concluir o primeiro objetivo.

Objetivo 2

06. Repita todos os procedimentos dos dois primeiros passos, depois entre na primeira passagem à direita. Corra e entre novamente à direita para escapar do zumbi com a arma. Quando ele parar de atirar, corra e acerte-o rapidamente, depois pegue a arma dele e volte.
07. Certifique-se de que o seu companheiro está bem. Entre na segunda cabana e, por dentro, entre na cabana da esquerda. Pegue o taco de baseball no local. Agora que o seu companheiro foi encontrado e o está seguindo, volte ao local onde você pegou a arma e, desta vez, entre na passagem da esquerda.
08. Mate o zumbi nesse local e observe a cabana que está com a porta fechada com tijolos. Acompanhe a animação que mostra você abrindo caminho. Entre com o seu parceiro na casa e veja a animação que encerra esse objetivo.

12:00

Objetivo 1

09. Desça o moro e vire a esquerda. A seguir, passe pelo portão e suba a escada. Entre na porta a esquerda e, depois da animação, saia pela porta da esquerda. Desça a escada e vire a esquerda. Entre na sala, mate alguns inimigos e pegue a chave em cima da mesa.
10. Após descer mais algumas escadas, vire a esquerda. Suba até o alto do morro e solte o teleférico para liberar uma fase mais para frente, depois saia e desça. Vire na escada à direita e corra até o final do beco também à direita.

Objetivo 2

11. Desça novamente o morro e vire a esquerda. Quebre o vidro da sala, entre e pegue a chave do lado dos barris. Corra atrás da garota que está em transe. Não deixe ninguém fazer mal a ela. Quando ela voltar ao normal, volte até o local onde você pegou a chave no passo 9.
12. Desça, entre na porta da esquerda, pegue o item no armário e ligue a luz no painel de controle. Saia pela porta desse andar e vá até o portão no lado direito. Entre e pegue o caminho da esquerda, depois suba e mate o zumbi.

19:00

Objetivo 1

13. Suba a escada do lado esquerdo e mate o zumbi. Pegue a arma, siga em frente e vire a direita. Entre no galpão e ligue o painel para puxar a máquina, depois desça as escadas e suba nela. Ao entrar no novo galpão, acenda a luz do lado esquerdo. Atravesse o local até chegar ao ponto indicado no mapa.

Objetivo 2

14. Repita o procedimento do objetivo anterior, mas desça onde o local onde estava o carrinho, entre na cabana e pegue uma chave. Vá para o outro lado, entre no galpão do lado esquerdo e use a chave para entrar no quartinho. Pegue o apito de cachorro.
15. Vá até o outro lado (onde está o vagão) e use o apito no buraco que você abriu com o pé de cabra. Desça pelo trilho do lado esquerdo. Do lado da cabana, o cachorro volta e lhe dá um item.

SHIGERU FUGITA

05:00

Objetivo 1

01. Shigeru começa a fase armado, mas sem nenhuma lanterna, o que dificulta as coisas. Siga em frente passando pelos vagões de trem e entre no galpão à esquerda. Pegue a chave em cima da escrivaninha e, se quiser, pegue a barra de ferro ao lado da porta.

02. Continue em frente e desça a esquerda pelos trilhos do trem. Use a chave que você acabou de pegar para abrir a porta. Dentro da sala há uma lanterna. Pegue-a. Agora a sua vida vai ficar um pouco mais fácil. A seguir, volte pelos trilhos e siga em frente até entrar no galpão mais escuro.
03. Tome cuidado nesta parte do percurso, pois existem muitos demônios aqui dentro. Eles não suportam luz, por isso, ao avistar um, mire o holofote bem em cima dele. Você deve em frente e entrar na última porta a direita. Assim que passar pela porta, feche-a para que nenhum demônio o siga e continue em frente, passando pelos vagões com toras até concluir a fase.

Objetivo 2

04. Repita os mesmos procedimentos que você seguiu nos passos 1 e 2 da trajetória de Shigeru, depois siga em frente e use a lanterna para acabar com os demônios. Siga pelo corredor da esquerda até chegar à segunda porta à direita. Ela já vai estar aberta. Entre. Em uma das gavetas do fundo há uma chave.
05. Volte até local onde você começou a fase e suba a escada que está a sua direita, pule o buraco e entre no caminho da direita. Abra a porta da cabana, siga pela passagem à direita e suba as escadas. Encoste-se na janela e acompanhe a animação.

05:00

Objetivo 1

01. Acerte o zumbi cego e corra até o segundo buraco do lado esquerdo. Desça a escada e entre na primeira passagem à direita. Ignore as passagens laterais, mate o zumbi e siga em frente.
02. Entre na passagem da direita e pegue a pá no alto da escada. Volte ao corredor principal e continue pelo caminho da direita. Suba as duas escadas para chegar à plataforma mais alta.
03. Siga em frente rumo à próxima escada da direita e desça pelo caminho de pedra até entrar em outro túnel. Use a pá na passagem da direita para prosseguir.
04. Depois da animação, continue em frente e suba a escada, depois suba na borda do buraco e vire para a esquerda. Continue pelo caminho no meio do mato para concluir o objetivo.

Objetivo 2

05. Acerte o zumbi cego e corra até o segundo buraco à esquerda, depois desça a escada e entre na primeira passagem a direita. Siga em frente e entre a esquerda.
06. Você vai encontrar três casas. Entre na casa do meio. A garota vai pegar um objeto e depois da animação, o objetivo termina.

ICHIKO YAGURA

01:00

Objetivo 1

01. A garota acorda no porão de um navio. Sem armas e sem lanterna, todo cuidado é pouco. Corra até o fundo e chame o elevador usando o interruptor À direita.
02. No andar de cima, corra e suba pela escada à direita. A cabine fica localizada no alto. Pegue a chave em cima da mesinha, na parede da esquerda.
03. Desça pela escada do outro lado, entre no corredor da esquerda e passe rapidamente pela primeira passagem à direita, caso contrário um zumbi o atinge com tiros. Use a chave nessa porta.
04. Entre na terceira porta a esquerda. É uma sala com um televisor. No canto esquerdo h;a um anzol. Pegue-o, pois você vai precisar dele em outro objetivo. A seguir, saia e continue pela esquerda.
05. Saia pela porta da esquerda e entre na outra porta. Passe pelo saguão até sair no convés e encontrar Yuri.

Objetivo 2

06. Repita os três primeiros passos do objetivo anterior, mas dessa vez ignore o quarto e entre novamente na porta à esquerda, rumo ao convés. Observe a grade à esquerda, pegue a manivela e coloque-a na máquina. Assim você libera mais um objetivo futuro. Siga até o final do corredor e você terá uma visão do policial Shigeru Fujita.
07. Volte até a cabine e, no painel central, use o telefone para falar com o policial. A seguir, desça e volte ao saguão da recepção. Saia pela porta da esquerda e desça a escada. Ao chegar à porta, grite (primeira opção do menu interativo). O policial vai abrir a porta. Corra até o final do corredor e suba a escada.

08:00

Objetivo 1

01. Você começa ao lado de uma caminhonete. Desça correndo a rua em linha reta e , quando chegar à bifurcação, entre no caminho da esquerda. Continue em frente e suba a escada a esquerda. Pule o portão, suba a rampa do lado direito e, em seguida, suba as escadas que estão mais a frente.
02. Espere o soldado parar de atirar e corra para a direita, depois abra o portão, ande até o lado direito do galpão e pegue uma frigideira. Vá até a parte de trás e quebre a janela. Entre na cabana.

Objetivo 2

03. Repita o procedimento do primeiro passo, mas não sua as escadas. Siga para a esquerda e acenda o forno no alto. Aqui você libera um objetivo futuro. A seguir, desça e entre no barraco que está do lado direito. Pegue a faca dentro da panela.
04. Suba as escadas, vire para o lado esquerdo e vá novamente para a parte de trás da casa. Siga para a outra janela desta vez, corte a cortina e pegue as sementes. Desça pelo lado esquerdo e, ao lado das outras plantas, jogue as sementes que pegou.
05. Olhe no mapa e siga para o ponto indicado do lado esquerdo. Depois da animação do caminhão, siga para o portão que está aberto e continue em frente escapando dos inimigos.

SHU MIKAMI

03:00

Objetivo 1

01. No meio da noite um garoto acorda assustado. No controle dele, você deve abrir a porta do lado direito e descer até a sala. O garoto se assusta mais ainda ao ver seu pai morto no chão.

Objetivo 2

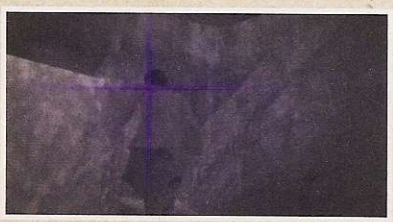
02. Antes de sair, pegue o seu robô dentro do guarda roupa. Ele libera um objetivo futuro. Saia pela janela, subindo na cômoda, corra para a sua esquerda e encontre Kanae. Siga a garota. Passe pelo buraco estreito e continue a segui-la.
03. Na escada, pegue uma latinha caída no chão. No alto você vai avistar um inimigo. Dê a latinha para Kanae, pois ela vai jogá-la para distrair o zumbi, e suba a toda seguindo a garota. Quando ela parar em outra esquina, pegue o caminho da esquerda e entre no portão da direita.
04. Você encontra um portão de correr no final do beco. Abra-o para aparecer bem na frente do inimigo. Corra de volta para dentro rapidamente. Ele vai correr atrás da garota. Aproveite a distração e corra até o alto do caminho. A garota chega logo depois e o coloca em uma espécie de teleférico.

02:00

Objetivo 1

05. Mikami é praticamente cego, de tão embaçada que é a sua visão. Ele tem um dom especial, porém. Como outros personagens, ele também pode usar a telepatia, só que de uma maneira muito peculiar. Usando o R2 você entra no modo de sintonia. Com o analógico esquerdo, procure uma câmera que mostre você. Essa é a visão do seu cachorro. Aperte ● para fixar a imagem e R3 para passar a usar essa visão. Agora você pode andar se vendo pelos olhos do cão-guia e, assim, seguir em frente.
06. Você precisa seguir para o local onde o corpo "reanimado" foi. Localize-se no mapa e ande bem devagar. Toda vez que aparecer o ícone no alto, aperte ●. Assim, o cachorro vai à sua frente e pára, olhando para você. Isso ajuda muito, pois você vê o movimento do inimigo e espera o momento certo de passar. O resto da fase só depende de cuidado (**dica:** o caminho mais longo é o que tem menos inimigos). No meio da subida, verifique um vão do lado esquerdo. Ele libera um objetivo secundário.

Objetivo 2



07. Novamente você deve sair da casa e andar pelas ruas com o auxílio do seu cachorro. Seu destino, desta vez, é o ponto mais alto do mapa, a primeira passagem à direita da que você foi ao objetivo anterior. Ao chegar ao local, você vai encontrar um desenho de criança e, logo depois, seu cachorro o salvará de um acidente. Corra do zumbi que aparece fazendo o caminho de volta. Sem o seu companheiro, porém, fugir não é fácil e você vai tomar um chão. Faz parte do jogo.

KANAE

01:00

Objetivo 1

01. Desça correndo o morro, suba a escada da esquerda e mexa no poste para desligar a luz. Corra para o beco da direita e espere o inimigo passar. A seguir, volte para a rua principal e continue pelo lado esquerdo. Entre na passagem da esquerda. Você vai encontrar o garoto perto do teleférico.
02. Desça e volte à passagem onde você se escondeu. Tome cuidado com o cego que começa a persegui-lo. Suba a escada e siga o garoto. Esconda-se atrás da mesa onde ele está, espere os inimigos passarem e saia pela outra porta. Entre do lado esquerdo e tente abrir o portão.
03. O garoto passa por baixo, pega a chave e abre o portão. Ao passar, vire a esquerda e tome cuidado, pois existe um zumbi no alto. Espere-o desaparecer e desça correndo as escadas. Siga em frente e entre em outro portão a direita.

Objetivo 2

04. Encontre o garoto no mesmo lugar onde você o encontrou no primeiro passo. Volte e espere o cego descer. Quando ele virar de costas, siga-o bem de perto, andando devagar. Esconda-se atrás da mesma mesa que você usou no passo dois.
05. Quando o cego descer novamente, corra, passe pela porta e suba a escada. Entre na sala à esquerda e mexa na válvula de pressão para liberar um objetivo mais para frente. Pegue os três vasos perto da janela, saia e vire a esquerda.
06. No buraco, jogue os três vasos. Pule para o outro lado e dê uma olhadinha na placa. Ela vai virar uma ponte para que o garoto chegue até você. Suba na sacada à direita, passe pela porta e desça até o andar mais baixo. Verifique o rádio. Você vai tirar a pilha do robô do garoto e colocar no rádio.
07. Suba as escadas que você acabou de descer e espere o zumbi parar para ouvir o rádio. Desça bem devagar, saia e vire a direita. Continue até encontrar o portão. Passe por ele e siga o túnel até o final, seguindo sempre pela esquerda para concluir o objetivo deste personagem. Quando todos os objetivos forem concluídos você poderá ver o final do jogo.

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

Parcelamos em até 15 X

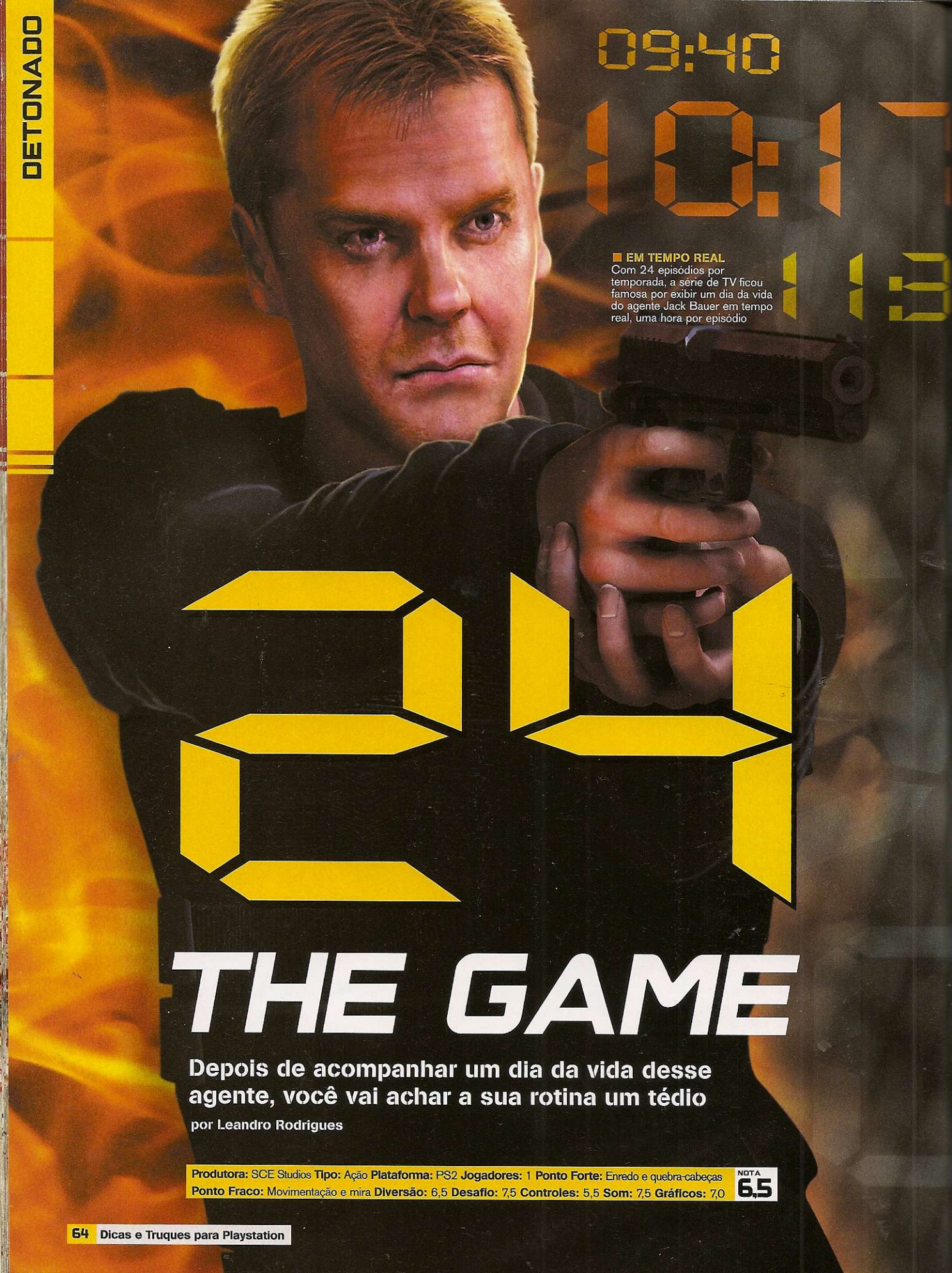
- VÍDEO-GAMES E JOGOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA COM PROFISSIONAIS QUALIFICADOS
- DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2 COM 01 ANO DE GARANTIA NO CHIP

Aceitamos:

10 anos de Mercado

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br
Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP
(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local



EM TEMPO REAL
Com 24 episódios por temporada, a série de TV ficou famosa por exibir um dia da vida do agente Jack Bauer em tempo real, uma hora por episódio

24 THE GAME

Depois de acompanhar um dia da vida desse agente, você vai achar a sua rotina um tédio

por Leandro Rodrigues

Produtora: SCE Studios **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Enredo e quebra-cabeças **Ponto Fraco:** Movimentação e mira **Diversão:** 6,5 **Desafio:** 7,5 **Controles:** 5,5 **Som:** 7,5 **Gráficos:** 7,0

NOTA **6,5**

Acompanhar um dia na vida de um agente especial cuja missão é lutar contra os terroristas mais temidos do mundo. Esta é a história de *24 Horas*, a série de TV que retrata, a cada temporada, um dia da rotina do agente Jack Bauer, interpretado por Kiefer Sutherland.

Sucesso pela trama cheia de reviravoltas e ação constante, *24 Horas* mostra, a cada episódio, uma hora da vida de Jack em tempo real. E não se trata de um dia qualquer. Cada hora da rotina do cara é mais agitada que um mês inteiro de qualquer ser humano normal. Com tanta ação, aliada a uma comunidade de fãs que não pára de crescer, era evidente que *24 Horas* cedo ou tarde viraria jogo. E este momento chegou.

ACERTE OS PONTEIROS

Antes de mais nada, é preciso situar a relação do jogo com a série. A aventura rola entre a segunda e a terceira temporada da série de TV (nos EUA, a quinta temporada já está no ar). O presidente Palmer, o primeiro negro a ocupar o cargo nos EUA, está se recuperando da tentativa de assassinato que sofreu na segunda temporada, enquanto o vice-presidente Prescott, temporariamente no comando do País, torna-se o principal alvo dos terroristas. Como era de se esperar, fica a cargo de Jack e sua equipe buscarem informações sobre o que os terroristas planejam para evitar que inocentes morram.

Diversos fatos desconhecidos da vida e da carreira do agente são revelados nessa aventura, que segue a mesma estrutura da série de TV. Os personagens Chloe e Chase, por exemplo, ainda estão na CTU de Washington (Counter-Terrorist Unit, ou Grupo Anti-Terrorista) e será possível vê-los na ativa, inclusive com a possibilidade de controlar Chase em algumas missões.

ERROS E ACERTOS

Preservar o clima tenso do seriado a todo custo. Este foi o objetivo da produtora na criação de *24: The Game*. Bombas, correria desenfreada, assassinatos... todos os elementos essenciais da aventura da TV foram usados para recriar o clima de caos característico. Tomadas de câmera de vários ângulos em telas divididas, visualização de várias cenas diferentes ao mesmo tempo e o relógio que teima em aparecer com o seu som atordoante completam a associação.

Nem todas as idéias funcionam direito, no entanto. Durante as 58 missões do jogo, você controla diversos personagens diferentes, todos com um ponto em comum: a movimentação horrível. Correr, subir em obstáculos, abaixar, atirar... nenhuma das ações rola naturalmente. Acertar um inimigo exige treino, pois o sistema de mira tem o péssimo hábito de apontar sua arma para os únicos alvos que não vale a pena acertar.

A variedade de missões, por outro lado, ajuda a tirar a má impressão. Não só há as tradicionais fases de ação como também missões de furtividade, pilotagem de carros e vários quebra-cabeças, que envolvem desde decifrar senhas e ligar circuitos até o uso de satélites para identificar a posição de atiradores de elite em prédios. Há também fases com interrogatórios. Nelas você deve dosar frases agressivas e calmas para conseguir a informação que deseja.

No conjunto, *24: The Game* não é tudo que os fãs poderiam querer, mas só a sua grande quantidade de missões diferentes e seu enredo exclusivo já valem uma jogada. Ainda mais com o detonado a seguir, que garante que ninguém vai se perder na aventura.

COMANDOS

- ✖: Proteger-se (segure para correr)
- ●: Rolar / Subir em obstáculo
- ■: Atacar / Interagir
- ▲: Abaixar
- L1: Mirar
- R1: Atirar
- L2: Colocar câmera na posição original
- R2: Dar voz de prisão
- ←→: Mudar armas
- ↓↑: Escolher algo no inventário
- START: Pausa
- SELECT: Acessa o seu PDA
- AE*: Movimentar o personagem
- AD*: Ajustar a câmera
- R3: Recarregar

DE HORA EM HORA

HORA 1

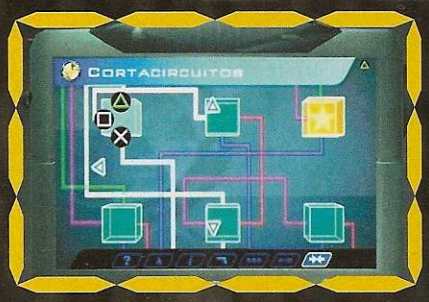
06:06 – Storming the Ship

1. Suba a bordo do navio pela escada à sua esquerda. Complete o tutorial de mira e acabe com os dois inimigos. A seguir, passe pela porta e desça as escadas. Mantenha distância da porta até que sua equipe use os explosivos para liberar a passagem, siga em frente e entre na sala à direita, para pegar suprimentos.

2. Outra porta que precisa de explosivos para ser aberta. Deixe seus companheiros cuidarem disso. Do lado de dentro, suba na plataforma de ferro e acabe com todos nessa sala. Com o caminho livre, continue pela porta do lado oposto. Tome cuidado com os atiradores que aparecem correndo. Uma contagem regressiva indicará que você tem quatro minutos para achar a bomba.

3. Na nova área, use os tambores para causar uma explosão e acabar com os inimigos. Suba nas caixas e continue seguindo os outros soldados. Após detonar os inimigos, você vai encontrar a bomba na sala, no canto esquerdo.

06:53 – Ricin Wired to Blow



4. Hora de desativar a bomba. Não se assuste. O procedimento é bem simples. Observe bem o esquema e encontre os fios que conectam o circuito à estrela. Basta apertar os botões correspondentes. Repita o procedimento com três circuitos diferentes antes do tempo terminar.

HORA 2

07:08 – Chase Found Out

5. Seu primeiro objetivo é localizar e destruir quatro postos de comunicação. Eles estão identificados no mapa do seu computador portátil por meio de estrelas amarelas. Uma vez na frente de um desses postos, basta apertar ● para destruí-lo.

6. Ao chegar ao último posto, você encontra um cartão de acesso em cima da mesa. Pegue-o, volte para o corredor do começo da missão e abra a porta com a luz vermelha. Acione o botão na salinha da esquerda e entre no elevador no fundo, à direita.

7. No andar de cima, acabe com todos os inimigos e siga em frente em busca de Tarket e Carr. O primeiro inimigo é simples de derrotar. Basta mandar bala para cima dele. Já Carr, além de muitos tiros, precisa ser derrotado em menos de dois minutos, o que aumenta o desafio. Eliminados os dois inimigos, faça o caminho de volta, localize o ponto amarelo no seu mapa e corra até lá para escapar antes que tudo vá pelos ares.

HORA 3

08:03 – Following Daniels

8. Dentro do carro, você deve encontrar a casa de Robert Daniels em menos de

quatro minutos. Mais uma vez, o mapa é fundamental. Assim que você chegar ao local, os inimigos irão fugir. Evidentemente, é preciso segui-los pelas ruas. Siga-os de perto até que o furgão abra as portas. Nesse momento, o melhor é manter uma pequena distância para não ser alvejado por disparos. Continue até ele parar.

08:48 – Daniels Takedown

9. Um furgão vai estacionar na área e você deve acabar com todos os inimigos nele. Atenda o telefone apertando R2. A central lhe avisa que está enviando as plantas do prédio para o seu computador portátil. Entre em qualquer um dos carros e acelere tudo para estourar os portões dos fundos. Mate o vigia, suba e entre no elevador.

10. Elimine todos os inimigos deste andar e corra até a porta onde você deve decifrar a senha. Basta mudar a ordem das letras em grupos de dois. Quando a cor de uma letra estiver verde, é sinal de que ela está na posição correta. Uma vez aberta a porta, basta seguir em frente. Acabe com todos os oponentes e suba a escada no fundo, à esquerda. Vá em frente e dê preferência para subir pelas escadas, assim você consegue eliminar mais inimigos sem ficar muito exposto. Suba até o quarto andar.
11. Detone todos os oponentes da sala. Para acionar o elevador, é preciso decifrar o código de letras mais uma vez. Use o mesmo método do passo anterior. Após entrar no elevador, suba e prepare-se para encarar um combate pesado. Use as paredes e mesas para se proteger e abra caminho até chegar à sala onde Daniels está. Não o mate. Dê voz de prisão (R2).

HORA 4

09:07 – Interrogating Daniels

12. Você deve interrogar Daniels. Para fazer o cara colaborar, é preciso apertar os botões certos para manter o indicador de estresse no azul. Fazendo uma pergunta com ▲, você fala com raiva e aumenta o nível de estresse. Já com ■, você mantém o nível na posição atual e com ✖, você fala calmamente, reduzindo o estresse do interrogado. Mantenha sempre a barra no azul. Ao chegar à décima pergunta, finalize o interrogatório usando o botão ● para que Daniels abra o bico.

09: 38 – Sniper Search

13. Com as informações de Daniels, você descobre o atentado que estão planejando e local. Sua equipe deve usar o satélite para localizar a posição de cada um dos atiradores. Você tem quatro minutos para isso. Use o analógico esquerdo para selecionar um dos cinco prédios. Cada marca vermelha indica um ponto de calor. Selecione-os, depois aperte e segure o botão ✖ para analisá-los. Seja rápido, pois você precisa localizar nove atiradores.

09:48 – Taking Out the Enemy

14. Com a localização de todos os atiradores, Jack deve eliminar cada um deles. Use o analógico direito para focalizar cada um e o esquerdo para aumentar o zoom. Cuidado para não atirar nos civis.

HORA 5

10:07 – PDA Data Discovered

15. O seu computador portátil está danificado e você precisa decodificar os dados para conseguir as informações essenciais da missão de volta. Primeiro você deve separar os arquivos recuperados pelo scandisk. Quando o cursor estiver em cima da cor vermelha, aperte ●. Quando estiver em cima da cor azul, aperte ✖.
16. Uma vez separados os dados, é preciso decifrar os dois arquivos. É só organizar as letras. Elas ficam verdes na posição certa. Faça isso com as duas seqüências.

10:24 – Ho Shin´s Shop

17. Entre na loja e fale com o balconista. Faça as perguntas na seguinte ordem (2-1-2-1-1-1-1-2). Resumindo a conversa, ele vai dizer que não pode ajudar e que você deve procurar o dono da venda: o Sr. Ho Shin, que está nos fundos. Siga até os fundos da venda para falar com o figura. Você não encontrará nada. Volte à frente da loja para descobrir que o próprio balconista é Ho Shin. Corra atrás dele pelo beco sem perder tempo, pois ele não pode escapar.

HORA 6

11:06 – To Lee Jin Yu´s Apartment

18. Missão rápida e fácil. Pegue o primeiro carro que aparecer na sua frente e corra até o apartamento de Lee Jin Yu. Para escolher a melhor rota, aperte L2 e veja o mapa.

11:25 – Tony´s Unexpected Find

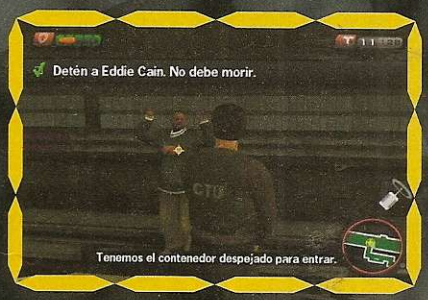
19. Você deve localizar e interrogar Lee. Ele está no sexto andar. Suba até lá. Seu alvo está sendo mantido como refém. Acabe com todos os marginais que estiverem no seu caminho, mas fique atento, pois existem muitos civis no prédio. Ao chegar ao sexto andar, procure pelo apartamento 628. Aqui é bom ficar esperto. Mate os bandidos que estão sozinhos e só depois mire na cabeça do marginal que tem Lee como refém. Se o seu alvo morrer, a missão já era.

HORA 7

12:03 – Bringing in Lee Jin Yu

20. Leve Lee até a CTU. Entre na autopista para conseguir chegar ao destino mais rapidamente e siga pelos locais indicados no seu mapa. Os bandidos estão tentando recuperar seu prisioneiro a todo custo, por isso, cuidado para não ir pelos ares.

12:17 – Stopping the Metro Attack



21. Encontre e prenda Eddie Cain. Não o deixe morrer de jeito nenhum. Detone todos os inimigos do local e proteja os civis. Siga sempre descendo pelas escadas rolantes. No nível mais baixo, Eddie vai correr pelos trilhos. Siga-o tomando cuidado para não ser atropelado por um trem. Entre no primeiro beco à esquerda e passe pela porta para render o seu alvo.

HORA 8

01:05 – M3

22. Siga pelo corredor à sua frente e use o dispositivo para desarmar o sistema de segurança da porta. Acabe com todos os oponentes dessa sala. Agora é só seguir pelos corredores escoltando Kim até a sala M3. Elimine todos os inimigos da área antes de entrar com a garota em uma nova sala, caso contrário, Kim fica histérica e não sai do lugar.

01:35 – Kim Goes Back In

23. Agora você está controlando a filha de Jack. A mesa à sua esquerda tem uma arma e um PDA. Pegue-os. Seu primeiro objetivo é chegar ao terceiro piso. Kim não

tem experiência com armas, então não confie na mira dela. O melhor é ficar de olho no mapa e desviar dos pontos vermelhos, assim você não encontra nenhum guarda.

24. Na segunda sala, há uma porta trancada. Destrave os dispositivos e entre. Quando chegar à escada do terceiro andar, siga pela esquerda e elimine o guarda assim que ele ficar de costas. Você vai localizar a porta para a sala em que você quer entrar, mas ela está travada. Ignore-a e siga em frente. Passe devagar, sem chamar a atenção dos inimigos, entre no duto de ar à sua direita e continue até o final. Quando sair, tome cuidado com o guarda. Atravesse para o lado esquerdo e entre em outro duto.

25. Ao sair, caminhe sem chamar a atenção, desça a rampa e entre na sala. Pegue o guarda que está de costas. No próximo corredor, há mais dois guardas. Espere até eles virarem de costas e detone-os. Você está na zona de segurança e deve entrar com cuidado. Sua presença não pode ser notada.

26. Siga pela sua esquerda, entre na sala e pegue o cartão. Volte um pouco e siga pelo caminho da direita. Entre na primeira sala à esquerda usando o seu novo cartão.

HORA 9

02:07 – To the Roof

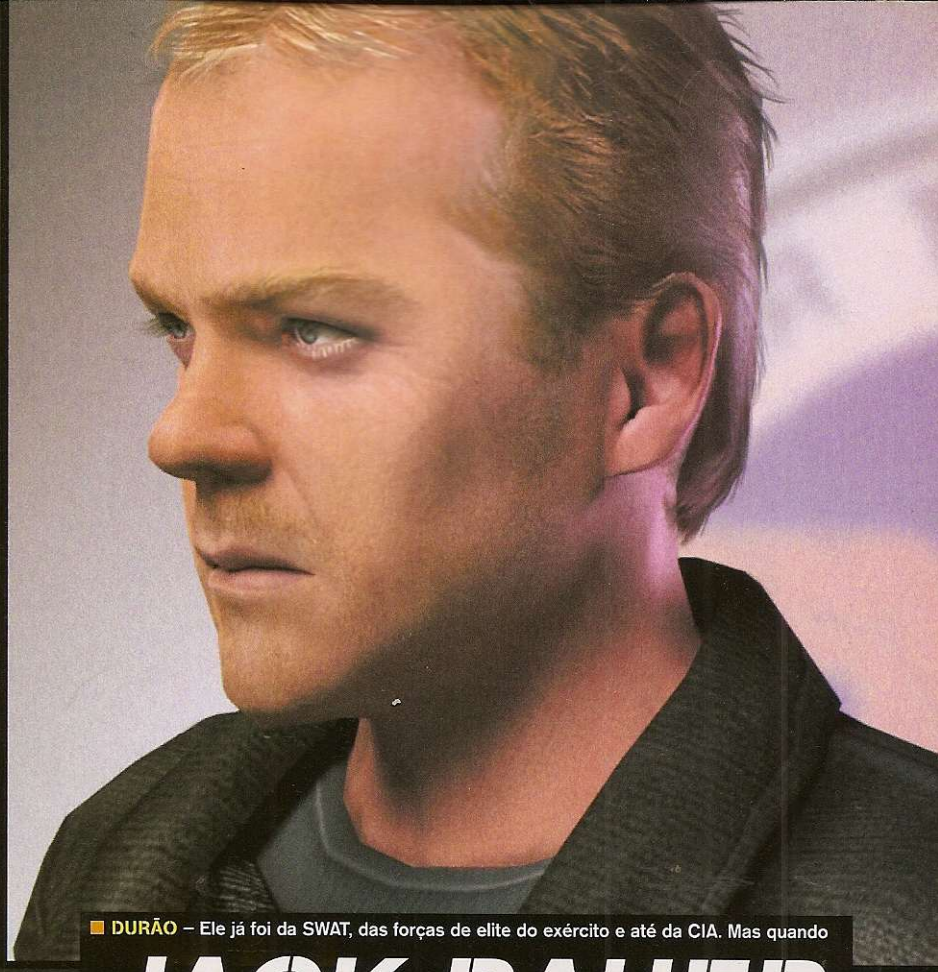
27. Novamente no controle do astro principal, você vai ter de procurar a sala de armas. Primeiro localize as escadas e siga até lá. A sala desejada está no terceiro andar, portanto, suba. Você vai reconhecer essa sala. Sua filha acabou de passar por aqui sem fazer nenhum barulho, mas como você agora está na pele de Jack Bauer, não é preciso ser tão cuidadoso. Mate todos os guardas que encontrar e continue pela esquerda até chegar em frente a sala de armas. Você vai receber o código pelo rádio. Basta digitá-lo no painel ao lado da porta. Caso você se esqueça da senha, basta abrir o PDA e confirmar o código.

28. Assim que entrar na sala, pegue toda a munição e proteção que puder e faça o caminho de volta. Você tem dois minutos para chegar às escadas e subir no telhado. Mate os homens que estão lá e, a seguir, mude sua arma para um fuzil.

29. Esconda-se atrás das caixas e acerte tiros no helicóptero sempre que possível. Procure por um colete que um inimigo deixou caído na área para obter proteção extra neste confronto. Atire sem parar até que todos os inimigos caiam de vez.

02:37 – Chase Undercover

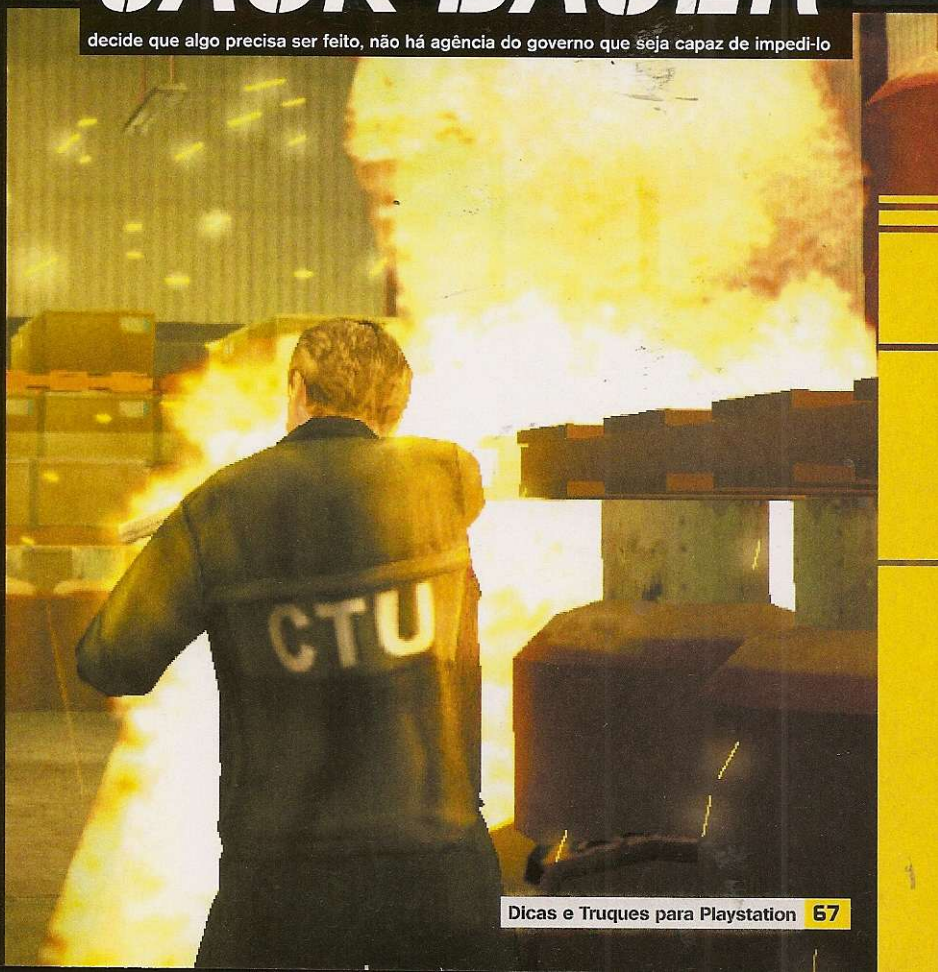
30. Siga direto para a autopista, sempre usando o mapa como guia. Tome cuidado com as barreiras de policiais. Ao passar por uma delas, você vai ser perseguido de forma insana. Após despistá-los, você ainda terá de seguir para o último ponto para trocar de carro.



DURÃO – Ele já foi da SWAT, das forças de elite do exército e até da CIA. Mas quando

JACK BAUER

decide que algo precisa ser feito, não há agência do governo que seja capaz de impedi-lo



TERRORISMO

■ Combatê-lo é a missão de Jack Bauer e da CTU, a Unidade Anti-Terrorista dos EUA

02:51 – Reboot

31. O sistema da CTU caiu e você deve restabelecê-lo. Reorganize os dados como na missão da Hora 5. Aperte ✖ para azul, ● para o vermelho e ▲ para verde. Na segunda parte, você deve memorizar o código que lhe for fornecido e digitá-lo. Se esquecer a senha, digite uma incorreta e aperte ● para receber números de novo. Você deve fazer isso com duas seqüências.

32. Hora de um novo quebra-cabeça. Você tem alguns segundos para memorizar onde estão os pontos por onde você não deve passar com os dados da sua rede. Depois disso, movendo o seu analógico esquerdo, você deve selecionar o destino do cursor e apertar ✖ para confirmar. É preciso levar diversos pontos aos locais certos antes de chegar ao centro da rede. Errando, você deve começar tudo novamente. Os dados não são mostrados outra vez, mas você pode tentar até o seu tempo terminar.

HORA 10

03:03 – To the Agency

33. Com Jack, você tem pouco mais de dois minutos para chegar até a delegacia. Pegue o primeiro carro que aparecer na sua frente e siga até lá. Escolha bem o caminho pelo mapa antes de seguir em frente.

03:11 – Through the Agency

34. Você precisa obedecer às ordens de Madsen e pegar o programa que decifra códigos para ele. Seu primeiro objetivo é entrar na sala. Fale com a atendente e responda na ordem (2 - 3 - 1- 2). Você ganhará o passe, mas ficará desarmado.

35. Passe pelo detector de metais e siga o grupo. Quando eles pararem, você deve ir aos armários. Madsen passa o código. Digite-o no painel e pegue o passe de segurança. Volte para o grupo e continue seguindo todos.

36. Quando o time parar novamente, corra até a sala marcada no mapa. Ao chegar em frente ao computador, aperte e segure o botão ■. Volte novamente para o grupo. Corra, pegue o guarda por trás e arraste-o até o meio dos sofás. Volte ao grupo e siga com eles até o final. Quando o tour terminar, continue em frente. O guarda vai conferir seu passe e deixar você passar.

37. Suba as escadas. Aqui você não precisa

se esconder dos guardas. Eles só vão lhe prender se o pegarem destrancando uma porta. Só que é justamente isso o que você precisa fazer. Corra até a sala marcada no mapa, desative o sistema de segurança e entre. Esta sala é sensível ao calor, por isso, não fique parado muito tempo no mesmo lugar. Pegue o cabo do satélite e saia.
38. Corra para a outra sala e, quando o guarda não estiver na porta, destrave-a e entre. Use o computador, sem esquecer o sensor de calor no chão. Saia e vá para a última sala. Destrave a porta e entre. Corra pelas escadas e suba até o telhado. Siga até o ponto indicado e digite as cinco seqüências que Madsen mandar.

HORA 11

04:04 – Jack is Chased

39. Aqui basta ser rápido e ficar de olho no mapa até chegar ao seu destino.

04:28 – Madsen Attacked

40. Suba na caixa d'agua. Pegue o rifle e acabe com todos os inimigos que avistar. Use os tambores de explosivos para facilitar a sua vida. Desça e entre no galpão. Proteja Madsen, acabando com todos os inimigos que entrarem no galpão.

HORA 12

05:11 – Chase Infiltrates the Tech Lab

41. Espere o senhor que fala com a atendente sair e deixar o cartão. Pegue o item quando a moça entrar e use-o na porta à esquerda. Entre e siga até o próximo ponto marcado no mapa sem aparecer no campo de visão de nenhum guarda.
42. Sempre que puder, acabe com os guardas pegando-os pelas costas para evitar os alarmes. Acesse a porta desativando o sistema e continue em frente. Procure usar o cenário para passar pelas câmeras sem ser detectado. Não fique muito tempo no campo de visão delas ou o alarme vai tocar.
43. Passe por várias salas até chegar ao ponto indicado. Pegue o sintetizador e continue em frente até encontrar as jaulas dos macacos. Atravesse abaixado e com muito cuidado, caso contrário os guardas ouvirão o barulho. Continue em frente até chegar à saída indicada no mapa.

HORA 13

06:04 – Questioning Donna

44. Outro interrogatório. Se o primeiro já deu trabalho, imagine esse. A garota está totalmente drogada, e se você deixá-la muito calma, ela irá desmaiar e entrar em coma. Por isso, seja rápido e balanceie o nível de estresse das perguntas. Para piorar, quando faltarem três perguntas para o final, a barra vai começar a oscilar e você terá de apertar os botões no momento exato.

06:22 – Going After Del Toro

45. Agora você deve seguir para o andar mais alto do prédio. Procure a escada do fundo para conseguir chegar ao segundo nível. Continue em frente tomando o máximo cuidado. Nesse andar, a escada principal está liberada, mas, no terceiro, busque a sacada para conseguir progredir.
46. Siga até o final do corredor e entre na sala à sua direita. Ao chegar ao setor principal, acabe com todos os inimigos para completar a missão.

HORA 14

07:05 – Jack Tracks Kim to Madsen´s Base

47. Jack está rastreando um sinal na tentativa de encontrar Kim. Persiga o sinal por vários pontos da cidade até encontrar o local final indicado.

07:11 – Jack Heads Into Madsen´s Base

48. Jack agora tem uma pistola com silenciador, ou seja, nesta missão é preciso ser discreto. Siga rumo ao seu destino se escondendo atrás de caixas e barris e sem fazer barulho. Quando avistar um guarda, mire direto na cabeça, caso contrário, eles correm e ativam o alarme.
49. Assim que entrar no prédio principal, use os pilares para se esconder e acabar com os diversos inimigos sem chamar a atenção. A seguir, entre na porta à direita e suba as escadas de metal. Você tem seis minutos para chegar até o local onde Kim está presa. Mate todos os guardas dentro desta sala e desça com cuidado rumo à ala norte. Entre pela porta e, na área livre, passe pelas luzes sem ninguém lhe ver, depois entre no galpão e salve Kim.

HORA 15

08:02 – Escape from Madsen´s Base

50. Agora que você achou a sua filha, é preciso escapar do local vivo. Usando o botão R2, você pode mandar Kim esperar por você no local ou segui-lo. Antes de entrar em alguma sala, o melhor é pedir que a garota o espere do lado de fora. Entre, limpe a área e depois volte para chamá-la.
51. Quando voltar à área externa, abuse dos tiros nos carros e barris explosivos para poupar tempo e energia no combate. Com a área limpa, basta correr até o seu carro acompanhado pela garota.

08:34 - Jack and Kim escape

52. Seu objetivo é chegar até a sede de CTU, mas a perseguição é frenética, por isso, fique atento. Siga até o final do esgoto, desviando dos obstáculos. Quando você chegar às ruas da cidade, basta correr pelo pelos pontos indicados no mapa do jogo. Consulte sempre o mapa e tome cuidado para não entrar em nenhuma rua errada, caso contrário, você será cercado pelos perseguidores e dificilmente conseguirá voltar para a rota correta.

08:47 - Disabling the data Scrambler

53. Madsen acabou com o sistema de dados da CTU e seu objetivo é recuperar a conexão entre dois circuitos. O sistema é o mesmo da Hora 5.

HORA 16

09:01 – Locating the bombs

54. Mesmo restabelecendo a comunicação, ainda resta um problema. Madsen instalou um sistema de segurança em vários pontos da CTU. Eis um novo quebra-cabeça. É preciso encontrar e desarmar dez bombas. Use um dos analógicos para localizá-las e, ao encontrar cada uma, mantenha a alavanca na posição até que a freqüência de cada bomba seja decodificada.

09:06 – Tony leads a team to the bomb

55. Suba até o terceiro nível eliminando todo mundo que aparecer na sua frente. É fundamental usar paredes e obstáculos como escudo já que você vai enfrentar muita gente. Você tem um companheiro. No terceiro piso, limpe a área. Tome cuidado com os inimigos que estão no alto, ao fundo. Com a área limpa, chegue até o local indicado. É aqui que a bomba está.

09:27 – Bomb defusal

56. O primeiro passo para desativar a bomba de vez é decifrar os códigos de letras dos circuitos. Seja rápido, pois você tem pouco mais de um minuto. Decifrados os códigos, ligue os quatro circuitos para desarmar a bomba.

09:31 – Jack leads a team to the bomb

57. Jack não está sozinho aqui. Ele conta com mais dois companheiros. Acabe com os atiradores no alto da torre e, em seguida, siga até lá. Atire nos explosivos do lado esquerdo para abrir caminho e passar com os seus amigos.
58. Agora Jack e os agentes da CTU devem escoltar seus aliados. Acabe

com todos os atiradores no alto do prédio para evitar que sua equipe seja morta. Concluída a tarefa, você deve procurar outro ponto indicado para continuar a matar os atiradores mais à frente.
59. Assim que chegar ao local certo, acabe com os atiradores, desça e reúna-se com a sua turma. Invada o prédio e desça até o nível mais baixo. Leve seus companheiros até a bomba em segurança.

09:52 – Attack at the bomb site

60. Você precisa proteger a agente Landis enquanto ela desarma a bomba. Elimine todos que tentarem tirar a paz da garota. Mas ficar muito perto dela não adianta, pois seus tiros a assustam. Posicione-se longe dela e mande bala nos inimigos, assim a garota conclui a tarefa rapidamente.

HORA 17

10:03 – After the Earthquake

61. A cidade está um caos e as ruas estão cheias de buracos. Cuidado com eles. Seu destino é a UTA. Siga os pontos marcados no mapa para não ter nenhum problema.

10:11 – Madsen has Kate

62. Siga Kate pelos trilhos do metrô, mas tome cuidado com os buracos. Se você cair, metade da sua energia já era.

10:45 – Going after Madsen

63. Persiga o carro que está levando Kate. Mantenha-se alerta, pois o terremoto continua causando várias explosões. A perseguição é longa e só pára quando o carro sofre um pequeno acidente.

HORA 18

11:03 – The Search for Radford

64. Seu objetivo é ajudar os guardas locais a limpar as ruas dos marginais e, para piorar tudo, o governador está sendo mantido como refém. Caminhe pelos becos até entrar no prédio onde ele está.

11:42 – Hostage situation

65. O esquema aqui é o mesmo dos interrogatórios normais, só que desta vez seu objetivo é fazer o seqüestrador se render e liberar o governador. Tenha cuidado, principalmente na hora da última reposta. Se você errar, o governador morre.

HORA 19

00:08 – Accessing the computer labs

66. Siga o pirateiro até um lugar tranqüilo, onde não haja nenhum inimigo, e mate-o sem chamar a atenção de ninguém. Reviste o corpo do cara e pegue o cartão de scanner dele. Volte para o local onde você deixou Jack e entregue o cartão para ele. Entre novamente no prédio e siga pelo canto esquerdo. Entre na sala onde estão os computadores, mate o administrador e desarme o sistema de segurança.

00:30 – Finding the CTU data Drive

67. Entre na primeira passagem à sua esquerda, abaixe-se e passe pelos guardas sem chamar a atenção. Esconda-se entre as baias de proteção e siga em frente até à sala onde está o disco rígido da CTU.

00:41 - Escaping Joseph Sin Chung´s Base

68. Agora o objetivo é fugir. Use o cartão para conseguir sair do laboratório, encontre Chase do lado de fora e faça o caminho de volta (de onde surgiram tantos inimigos?).

HORA 20

01:02 – Looking for Kate

69. Entre no primeiro prédio. Mate todos e use o seu cartão na porta. Pronto, você encontrou Kate.

01:35 – Protect Chase

70. Suba no telhado do prédio e mate os inimigos e o atirador de elite que está nos fundos. Lá do alto, proteja Chase e elimine todos que estiverem tentando impedir que ele chegue ao carro. Quando o cara entrar, sua missão será concluída.

HORA 21

02:08 – Chase Ambushed

71. Depois do acidente de carro, você precisa fugir correndo. Caminhe pela mata, tomando cuidado com os inimigos. Você não tem nenhuma arma e sua saúde está precária. Entre pelo portão e pegue todos os itens à sua esquerda. Seu objetivo agora é eliminar J. Sin Chung. Suba as montanhas atrás dele, mas cuidado onde você atira, pois o cara solta vários barris de explosivos em cima de você. Um tiro em falso e você já era. No alto, o infeliz vai se esconder trás do muro. Basta mirar e apavorar o cara.

02:26 – The Informant

72. Este local está cercado por helicópteros e você precisa atravessá-lo evitando os ataques deles. Espere até que o primeiro helicóptero pare de atirar e entre pela porta de vidro. Dentro do local, aproveite para recuperar a sua energia no kit que fica na parede ao fundo.
73. Saia pela outra porta de vidro e corra até a outra extremidade da sala. Não pare por nada. Entre pela porta de madeira com tudo, pegue o kit em cima do sofá e siga pela outra porta. Mate os inimigos que estão perto dos carrinhos do parque de diversão, pegue as armas e recupere a energia.
74. Use a parede ao lado da porta como escudo. Você precisa atingir o helicóptero. Espere ele parar de atirar e use o contragolpe. Quando você conseguir tirar duas barras de energia, ele vai voar para o fundo. Corra até lá. Do lado direito das caixas de som, há um outro kit. Pegue-o e posicione-se ao lado da caixa de som para eliminar todos os inimigos.
75. Com a barra limpa, termine o serviço com o helicóptero, repetindo a estratégia do passo anterior. Quando terminar, siga em frente acabando com todos os oponentes que aparecerem, depois vá para o carro à esquerda para completar a missão.

02:38 – Searching Radford´s Office

76. Suba para o piso superior. Nem tente seguir pela escada principal, pois o terremoto a colocou abaixo. Siga em frente até chegar à sala com um buraco no chão, desça com cuidado e ative a energia de emergência. A seguir, volte e entre na sala indicada. Ela está bloqueada por uma senha de letras que você deve decodificar.
77. Nesse andar, a escada está no lugar. Suba por ela e siga até o ponto indicado. Tome cuidado para não matar inocentes. Para entrar na sala do governador, passe o seu cartão. Lá dentro, mate os dois guardas e ligue os três circuitos para abrir o cofre. Pegue as provas contra o governador.

HORA 22

03:09 – DOD System Hack

78. Você precisa enviar os dados que tem em mãos para o departamento de defesa. Acenda o maior número de pontos na tela que puder. Quanto mais pontos você acender, maior será o tempo disponível para a próxima tarefa. Não é permitido passar duas vezes pelo mesmo ponto.
79. O procedimento agora é o mesmo do passo anterior, mas você não pode acender

os pontos vermelhos. Memorize o caminho enquanto ele estiver visível e siga-o evitando os tais pontos. A seguir, basta separar as cores para decodificar os quatro arquivos.

03:43 – Armored Truck Pursuit

80. Corra a toda velocidade pela estrada de terra, seguindo o furgão blindado. Tome cuidado no percurso, pois pedras rolam a todo momento. Para piorar as coisas, você não pode passar por nenhum feixe de luz, caso contrário, os caras percebem a sua presença e a missão já era. Quando chegar perto da base militar, deixe o furgão entrar e pegue o caminho da esquerda. Abandone o carro e desça pela passagem a pé, depois desvie das luzes e siga até o furgão.

HORA 23

04:03 – Fort Lesker's Control Room

81. Chase precisa chegar à sala de controle. É preciso manter o disfarce, por isso, não atire para não chamar a atenção. Entre no carro e siga pelos corredores sem atropelar ninguém. No salão principal, desça do carro e prepare-se para a ação.
82. Agora você vai entrar em um lugar restrito. Seu disfarce já era. Acabe com todos no local sem dó, passe pelas escadas e corra. Você tem quatro minutos para chegar até o seu destino.

04:32 – Cracking the Codes

83. Você precisa ativar quatro terminais decifrando o código de letras. O primeiro é amarelo, o segundo é azul, o terceiro é verde e o quarto vermelho. Você tem quatro minutos e meio para fazer tudo isso.

04:39 – Escape from Fort Lesker

84. Jack precisa encontrar Chase para que os dois escapem da fortaleza juntos. Chovem inimigos nessa fase. Quando estiver nas salas centrais, esconda-se atrás dos pilares e atinja os inimigos do lado oposto. Suba as escadas. No próximo corredor, fique de olho no feixe de luz no chão para ver uma bomba. Empurre uma caçamba na direção dela para explodi-la.
85. Entre na sala à direita e, em seguida, no duto de ar. Você vai sair nas costas dos inimigos que cercam Chase. Acabe com eles e siga em frente com seu companheiro. Na última sala, você precisa proteger Chase enquanto ele libera o sistema da porta.
86. Com a porta aberta, siga pelas escadas, pegue o carro e siga pelos corredores a toda. Quando não for mais possível usar o carro, desça e continue em frente a pé. Limpe a área e entre no helicóptero.

HORA 24

05:02 – Raiding the Docks

87. Sua missão é localizar os inimigos e eliminá-los. Um helicóptero enviará reforços para ajudá-lo. Esconda-se atrás das caixas e mande bala nos tambores e nos carros para acabar com vários inimigos ao mesmo tempo. Cuidado, pois há inimigos também nas torres de transmissão.

05:19 – Jack vs. Madsen

88. Agora você precisa perseguir Madsen. Antes de subir na escada abaixo, pegue o kit médico. No alto, ao descer pelo outro lado, tome cuidado, pois Madsen irá atirar e um ferro cairá muito perto de você. Mate os capangas dele e continue em frente. Passe pela plataforma no mar.
89. Dentro do galpão, Madsen manda vários cilindros para cima de você. Fique atento e seja rápido no gatilho para não ser atingido. Depois de detoná-los, aproveite o kit médico na parede da esquerda, saia e acabe com todos os homens nas docas. Siga até o fundo. Madsen vai tentar escapar com uma lancha. Mire e acabe com ela.

05:35 – Taking the ship

90. Antes do grande final você deve encarar uma missão bem simples para se aquecer. A bordo de um helicóptero, acabe com todos os inimigos no barco para que Jack e sua equipe possam pousar tranqüilamente.

05:43 – The final showdown

Agora é hora de salvar Kate e acabar com Max. Desça dois níveis no iate infestado de homens armados. Não poupe ninguém. Não deixe de verificar todos os quartos, pois eles contêm coletes e kits médicos. Quando sair, mais inimigos o esperam. Você tem pouco mais de um minuto para acabar com todos. Corra e desça mais um nível para avistar Max. Acerte alguns tiros no cara sem atingir Kate e você concluirá mais um dia na vida de Jack Bauer.

TONY ALMEIDA
O diretor da CTU de Los Angeles é apenas um dos vários personagens de *24: The Game* que podem ser controlados

BLACK

Produtora: Electronic Arts **Distribuidora:** Criterion Games **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Qualidade gráfica de arrasar **Ponto Fraco:** Faltou o multiplayer **Diversão:** 8,0 **Gráficos:** 9,8 **Som:** 9,0 **Controle:** 9,5 **Desafio:** 8,0

NOTA **9,0**

Os mais belos cenários de um jogo de tiro do PS2 estão aqui. E você vai destruir tudo

por Danilo Porto Bastos

COMANDOS

Analógico esquerdo - Move o protagonista
Analógico direito - Mira
← e → - Troca arma
↑ - Alterna a opção de tiro da arma
↓ - Usa o Health Pack
■ - Pega uma arma do chão
▲ - Ativa silenciador
✖ - Recarrega
● - Golpeia
R2 - Lança granada
R1 - Tiro principal
L2 - Abaixa
L1 - Zoom

Enredos criativos, boa jogabilidade, inovação. São vários os elementos que podem tornar um game famoso, mas quando se trata de grandes títulos, visual é fundamental. O impacto provocado pelas demonstrações de *KillZone* e *Motorstorm*, do PS3, só prova o quanto ainda é possível impressionar com bons gráficos. E este foi exatamente o objetivo da Criterion ao produzir *Black*.

A aposta no visual foi tão grande que muitos fatores essenciais em outros títulos do gênero, como armas múltiplas, habilidades secundárias, comando de tropas, veículos e até recursos básicos como o pulo e a opção de multiplayer foram simplesmente deixados de lado. Tais falhas têm tudo para desagradar aos fãs de jogos de tiro, mas o mais provável é que, no momento em que você as perceber, o belíssimo visual do título já o tenha seduzido.

Aqui na redação, ao menos, foi isso o que aconteceu com a maioria das pessoas que experimentaram o *Black*. A qualidade rivaliza com a de jogos de tiro de PC. Os cenários são gigantescos, bem detalhados e, acima de tudo, interativos. Atire em uma coluna, por exemplo, e não só você vai arrancar um pedaço dela como a cortina de poeira que surgir interferirá na sua visão da área de combate, e também na dos inimigos.

O capricho nos efeitos não pára por aí. Quando um inimigo, ao disparar sua metralhadora, a move em sua direção, é possível ver um belo rastro da enxurrada de balas, assim como a diferença da reação delas com os diferentes materiais atingidos. Objetos explosivos estão em todos os lugares e alguns, aliás, causam estragos colossais. Máscaras, capacetes e até os escudos dos inimigos podem ser danificados ou destruídos.

Até mesmo a ausência dos tais fatores complexos, como habilidades ou comando de tropas, pode ser vista como positiva, uma vez que torna o título mais atrativo principalmente para os jogadores novatos. Isto porque, graças à falta de complicações, os controles são simples e intuitivos. Já o multiplayer faz muita falta, e é o principal motivo pelo qual *Black* não leva a nota máxima nesta análise. Mas não se engane: trata-se de um ótimo game.

DETALHES DA OPERAÇÃO

• O modo Easy (Fácil) é o que oferece o menor desafio. Nele, você deve apenas chegar aos pontos marcados e sobreviver aos ataques. Este modo lhe fornece enormes quantidades de Health Packs, mas, ao terminá-lo, você não recebe nada em troca.
• Na dificuldade Normal, é preciso cumprir alguns objetivos secundários (como recolher Intels ou destruir Blackmails) e a quantidade de Health Packs é menor. Ao terminar o jogo neste modo, porém, você habilita as Silver Weapons, armas com munição infinita. O roteiro da revista é baseado neste nível de dificuldade.
• O modo Hard (Difícil) é similar ao normal, mas não fornece nenhum Health Pack. Ao terminar o game nesta dificuldade, você habilita o modo Black Ops.
• A dificuldade Black Ops é a pior de todas. Aqui, além de não receber Health Packs, você deve cumprir todos os objetivos e ainda detonar os Destruction Objectives, indicados pela cor de sua mira, que fica preta sobre eles. No roteiro da revista, os Destruction Objectives estão indicados antes de cada fase. Aproveite.

OPERAÇÃO BLACK

VEBLENSK CITY STREET

Destruction Objectives:
• Os dois primeiros carros.
• Uma pilha de pneus à esquerda do segundo carro.
• Após o segundo carro, atire nos explosivos encostados no muro.
• Atire no explosivo que está acima da entrada do Museum.
• Destrua o explosivo ao lado do canhão, no prédio em frente ao Museum.
• Atire nos explosivos perto da cerca no final da rua que fica em frente ao Museum.
• Ao sair do Museum, há um explosivo encostado na cabine telefônica.
• O atirador com lança-mísseis, na torre.
• O caminhão.
• O último carro, dentro do estacionamento.

1 - Apesar das explosões e dos tiros por todos os lados, a primeira fase é bem fácil. Na sala inicial, pegue a SPAS12 (shotgun) na parede e use-a para derrubar a porta. Saia e pegue as granadas no cômodo ao lado, mas volte-se para a escada logo em seguida para não ser pego de costas.

2 - Desça as escadas e derrote os inimigos que virão ao seu encontro. Caso tenha dificuldade para mirar neles, proteja-se atrás das paredes e jogue algumas granadas ou atire nos carros e deixe a explosão fazer o serviço por você, caso eles utilizem os veículos como escudos.

3 - Siga pela direita e use os escombros para proteger-se e derrubar o atirador que está na janela do prédio em frente. Vá para o beco em frente ao prédio onde estava o atirador da janela e proteja-se para derrotar mais oponentes.

4 - Continue seguindo pela rua, vire-se para a direita e pegue o Recon Objective dentro da garagem. Ainda nessa mesma casa, suba as escadas e pegue a Uzi apenas para concluir o Armament Objective, depois utilize a varanda para derrubar os soldados inimigos (os de uniforme verde e em maior número) a uma distância segura.

5 - Após salvar seus aliados, desça e suba a rampa da construção em frente, do

outro lado da rua, para pegar as granadas. Volte para onde você encontrou seus aliados e entre no prédio do lado esquerdo para encontrar um Blackmail Objective.

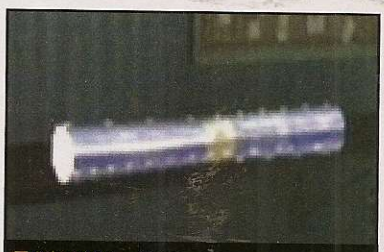
6 - Agora você pode atravessar a rua e invadir o Museum. Logo de cara haverá uma barricada com dois soldados atrás. O ideal é arremessar uma granada antes de invadir, para facilitar a entrada. Após derrubá-los, fique atento, pois há mais inimigos nas escadas e no andar de cima. A parede à esquerda da entrada irá explodir, revelando um novo caminho e muito mais inimigos. Arremesse uma granada para frear a invasão inimiga e deixe o resto com seus aliados. Suba as escadas, pegue um Intel Objective entre os lances de degraus e outro no andar superior, próximo ao corrimão.

7 - Vá para a varanda, mate os atiradores que estão no chão e no prédio em frente, do outro lado do beco, e siga pelo parapeito para eliminar o soldado com o lança-mísseis no alto da torre. Continue até o final do parapeito para derrotar mais facilmente os soldados que irão surgir.

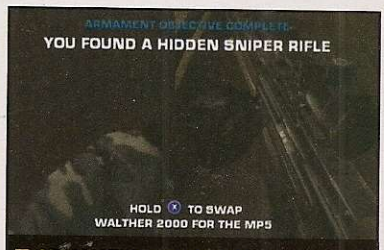
OBJETIVOS SECUNDÁRIOS

■ **BLACKMAILS** – Estão escondidos pelas fases em quantidades variadas e devem ser destruídos para ser ativados.

■ **INTELS** – Como os Blackmails, existem em quantidades variadas. Para que o objetivo seja cumprido, é preciso coletá-los.



■ **RECONS** – Nunca passam de um por fase. Você deve encontrá-los e coletá-los.



■ **ARMAMENT OBJECTIVE** – Uma única arma especial, escondida na fase. Você deve pegá-la para concluir o objetivo.

■ **DESTRUCTION OBJECTIVES** – Surgem apenas no modo Black Ops, em números variados. Seu objetivo, claro, é destruí-los.

Não se esqueça de atirar nos barris e no caminhão para facilitar o trabalho. A seguir, volte um pouco, desça e entre na casa sob o parapeito para destruir mais um Blackmail Objective antes de seguir em frente.

8- Siga para o local em frente ao caminhão, mas fique atento aos atiradores no alto. Use o caminhão (se ele já tiver sido explodido) como proteção e abuse das granadas e dos carros para detonar os soldados que estão no estacionamento. Destrua o Blackmail Objective dentro da guarita e suba a rampa no canto da área. Pegue o último Intel Objective e entre no corredor para terminar a fase.

TRENESKA BORDER CROSSING

Destruction Objectives:

- Tanque de combustível ao lado da casa, no início da fase.
- Tanque de combustível ao lado da cerca de metal, no fim da floresta.
- Tanque de combustível e caminhão, na entrada da base militar.
- As caixas e máquinas com explosivos no pátio da base militar.
- O caminhão no caminho entre a base militar e a entrada do túnel.
- Os dois caminhões na ponte.
- O tanque de combustível no final da ponte.
- Os dois enormes reservatórios nas laterais da fazenda.
- Máquinas e veículos na área da fazenda.

9- Siga inicialmente pela direita até ver uma pequena gruta. Derrube o inimigo de longe e entre para pegar o Health Pack e o silenciador (supressor) para sua AK47.

10- Saindo da gruta, continue seguindo a trilha até chegar a uma cabana em ruínas. Continue pelo caminho da direita até chegar a uma caverna. Aproveite a posição de vantagem e derrote, à distância e protegido, os quatro soldados no terreno rebaixado ao lado da estrada. Se após a cabana em ruínas, você tiver decidido ir pela esquerda, em vez de passar pela caverna, chegará a uma cerca de metal ao lado da estrada pavimentada. Para abri-la, basta atirar no tanque de combustível.

11- Utilize a vegetação ao lado da estrada para se aproximar da base militar em segurança. Exploda o caminhão parado na entrada da base e prepare-se para a retaliação inimiga. Mate os soldados que sobreviveram à explosão, detone o guarda na torre de vigília e destrua o tanque de combustível logo à esquerda para abrir passagem para dentro da base.

12- Assim que entrar, fique abaixado e proteja-se atrás das paredes (ou do que restar delas). Atire nos inimigos ou nas caixas explosivas espalhadas pela área para detoná-los. Siga para o próximo cômodo e saia pela porta. Entre na casa em frente, suba as escadas, pegue os suprimentos e utilize a varanda improvisada para destruir as caixas explosivas que restaram na área aberta. Uma das explosões poderá neutralizar a torre de vigília do outro lado da base, enquanto outras duas poderão destruir as casas do local.

13- Fique atento com os dois soldados que irão invadir o local. Antes de descer, pegue a shotgun e destrua o cofre no canto do cômodo para concluir mais um Blackmail Objective desta fase.

14- Use a shotgun para arrombar a porta da primeira cabana (a mais próxima da entrada da base) e pegue o Intel Objective. A seguir, siga para a cabana em frente. Há um soldado o esperando. Entre e destrua outro cofre com um Blackmail Objective.

15- Vá para a casa seguinte (a entrada fica em frente à torre de vigília) e pegue a maleta com o Intel Objective. Saia e tome cuidado com os mísseis disparados pelo soldado em frente ao túnel. A melhor estratégia é correr em ziguezague na direção do inimigo, enquanto tenta atingi-lo com suas balas.

16- Entre no túnel e jogue uma granada ou dispare nas caixas para explodir os inimigos atrás do caminhão em chamas. Use a rampa de madeira para passar pelos destroços e aproveite o próximo veículo destruído para proteger-se enquanto derruba os soldados que irão surgir no caminho.

17- Ao sair do túnel, siga pela trilha à esquerda até chegar a uma pequena cabana com um Health Pack e outro notebook com Blackmail Objective. Tome cuidado, pois há um vigia caminhando pelo local.

DICA: Se ao sair do túnel você decidir ir pela direita, irá encontrar soldados nas barricadas da estrada e também alguns no meio do bosque, além do Armament Objective, um RPG (lança-foguetes) que está numa trincheira do morro logo à frente da ponte. Caso você não queira seguir por este caminho, porém, não se preocupe. Antes de atravessar a ponte você pode ir até a trincheira e pegar o item de qualquer forma.

18- Continue pelo caminho às margens do rio, passe por baixo da ponte e espie na rampa à direita. Mate o soldado da guarita e recue para esperar e surpreender o outro vigia que virá até você. Suba a rampa e abuse das granadas, caixas explosivas e barreiras de proteção para eliminar os soldados e o guarda na torre de vigília no fim da ponte. Pegue o Intel Objective ao lado da caixa de granadas e siga por uma das duas trilhas à direita do final da estrada.

19- Entre no acampamento e siga pelo beco estreito onde você irá enfrentar pela primeira vez dois dos mais terríveis oponentes. Trata-se de soldados armados com shotguns e equipados com armadura blindada. Apesar de lentos, esses caras são extremamente resistentes e, à curta distância, são capazes de acabar com boa parte da sua energia com um único disparo, ou seja, o perigo é sério. Por isso, seja rápido e procure eliminá-los à distância com granadas ou com rajadas ininterruptas. Se a máscara deles for destruída com seus ataques, aproveite para atingi-los na cabeça e eliminá-los mais rapidamente.

20- Seguindo sempre pela direita, você irá encontrar o Recon Objective próximo a uma fogueira, além de dois soldados, antes de chegar à fazenda. Entre na casa principal, destrua o notebook com o Blackmail na sala e suba as escadas. Pegue os suprimentos e o Intel Objective no fundo do sótão e prepare-se para a invasão inimiga. Dois soldados tentarão subir no sótão. Elimine-os. Aproveite as janelas e os buracos na parede, para destruir os dois reservatórios enormes nas laterais da fazenda. A destruição irá ativar o último Blackmail Objective, além de eliminar boa parte dos inimigos. Continue a criar o caos atirando nos veículos e caixas explosivas espalhadas pela área invadida, mas seja rápido, pois um soldado blindado com shotgun irá entrar na casa.

21- Desça, mate os outros inimigos e faça o mesmo nas outras cinco construções.

Alguns dos soldados que você irá enfrentar serão os tais "brucutus-com-shotgun", por isso, arremesse uma ou duas granadas em cada construção antes de entrar. Na torre do lado oposto à casa principal, suba para pegar o Intel Objective na parede. Somente após eliminar todos os inimigos em todas as construções secundárias da fazenda, você irá concluir a fase.

NASZRAN TOWN

Destruction Objectives:

- O carro logo no início.
- Nos tanques explosivos. Um à direita e outro à esquerda.
- Um tanque explosivo na frente e outro à esquerda da casa.
- Após o primeiro checkpoint, na grande área, há um tanque logo à frente.
- Há outros dois tanques à esquerda da ponte, próximos à cerca.
- Duas caixas explosivas ao lado do chafariz desativado.
- O carro atrás do chafariz.
- Todos os atiradores com lança-mísseis.
- Todos os tambores explosivos próximos do final da fase.

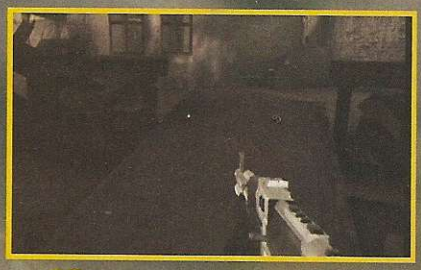
22- Utilize as construções e estruturas de pedra para chegar com segurança até a casa onde está o franco-atirador, mas seja rápido, pois essas proteções podem ser destruídas facilmente com os tiros inimigos.

23- Entre na casa e desça ao porão para destruir o cofre com o primeiro Blackmail Objective. Volte, suba ao andar superior e pegue o Intel Objective no meio da escada e a Walther 2000 (sniper). Utilize a supermira e o alto poder de fogo desta nova arma para derrubar cada um dos inimigos que virão em direção à casa.

24- Saia da casa, elimine os inimigos pelo caminho e detone o atirador no alto da capela. Passe pela construção danificada no final do terreno para encontrar outros dois soldados. Atravesse a próxima área e lance uma granada dentro da construção no fim do trajeto para eliminar o oponente antes de entrar e atravessar para a próxima região.

25- Use a sniper para eliminar os inimigos na ponte no centro da região. A seguir, siga furtivamente para a construção à direita. Após limpar a área, entre, pegue os suprimentos e posicione-se de modo a ficar protegido enquanto atira nos inimigos que virão da construção do outro lado da área, além do atirador no topo.

26- Siga para o novo ponto e posicione-se próximo ao buraco na parede para ficar de frente para o pátio final, de onde virão mais inimigos. Ao usar o zoom da sniper, você perceberá um carro ao fundo, além de caixas explosivas perto do chafariz desativado e um tambor de combustível em frente à casa. Exploda todos eles e sua tarefa ficará bem mais fácil. Antes de continuar, pegue o Armament Objective (M203, um lançador de granadas) e o Blackmail numa cabana atrás da construção onde você está.

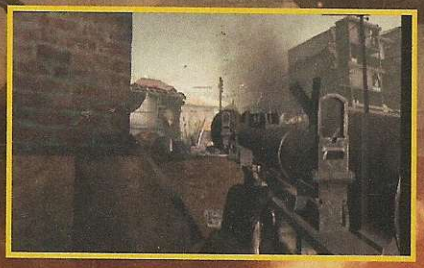


27- No pátio, pegue o Intel Objective atrás da casa e entre. Mate os possíveis sobreviventes, colete os itens e desça pelo buraco no chão da sala. Destrua o cofre com o Blackmail no fundo do cômodo antes de ir adiante. Ao seguir pelos túneis, elimine os soldados e destrua as paredes frágeis para chegar à saída. Pegue a sniper, mate os soldados nas ruínas à frente e, ao seguir pela direita, elimine o inimigo com lança-mísseis no prédio ao fundo e o franco atirador à direita dele.

28- Entre no pequeno túnel, detone os soldados atrás do carro e, sem perder tempo, elimine o soldado armado com o lança-mísseis no prédio mais ao fundo. Siga pela direita, onde poderão aparecer mais dois soldados. No final, desça na vala à esquerda, mate os soldados e entre na casa. Olhando através da parede destruída à esquerda, elimine o franco atirador na casa distante, à direita. Lá há um Intel Objective. Suba as escadas, mate os inimigos e destrua o case com o Blackmail ao lado do sofá. Siga para o cômodo seguinte, desça os degraus, pegue o Intel Objective atrás da escada e pule no buraco. Siga de forma discreta e elimine o soldado na sala à frente. Pegue o Recon Objective debaixo da mesa antes de seguir para a saída.

29- Siga pela trilha à esquerda, mate os dois soldados no próximo corredor à direita e use a RPG para destruir os lançadores de mísseis no alto do prédio, ao fundo, e depois na base do mesmo prédio. Siga pelo corredor e fique atento para outro atirador no alto de um prédio distante, mais à direita. Mate o soldado do próximo corredor à direita. Antes de seguir pela passagem, entre na parede aberta na base do prédio, destrua outro case com um Blackmail e pegue os suprimentos e o Intel Objective na parede ao lado da entrada.

30- Continue e siga até as guaritas, onde deverá haver um lançador de mísseis em uma distante casa à esquerda. O mais difícil vem agora. Na área mais à



frente, do outro lado da rua, irão surgir inimigos por todos os lados, inclusive lançadores de mísseis no alto dos prédios à direita e à esquerda. Procure cobertura nos escombros e dispare inicialmente nos soldados armados com lança-mísseis, depois atire nos que estão nas guaritas com metralhadoras. Se você ainda tiver munição em sua RPG, as coisas poderão ficar um pouco menos difíceis.

31- Após a poeira baixar, entre na vala e siga pela direita. Vários inimigos surgirão nas janelas do prédio à frente. Procure cobertura e elimine-os um a um, depois exploda os tambores na entrada do prédio e entre.

NASZRAN FOUNDRY

Destruction Objectives:

- O caminhão do início.
- O trator à direita da primeira grade.
- Um guindaste antes do campo minado.
- Os cinco enormes tanques de combustível no campo minado.
- As duas bombas de combustível no final do campo minado.
- Logo após o campo minado, um caminhão à distância, no alto.
- Após o túnel, a empilhadeira na frente do depósito.
- Dentro do depósito, exploda todos os tanques e tambores.
- No depósito, destrua os grandes maquinários suspensos.
- Ao chegar aos tanques gigantescos, olhe para baixo e destrua o carro azul.
- Mais à frente, ainda nos tanques, olhe para baixo para destruir a empilhadeira.
- Após subir as escadas para o segundo tanque gigantesco, exploda os objetos dentro do prédio à esquerda .
- Mais à frente há outro prédio, à esquerda, com objetos explosivos do lado de dentro.
- Após pegar a RPG, destrua os dois tanques gigantes por onde você passou.

32- Desça a escadaria e chegue ao lado do caminhão. Pegue o Health Pack e, se possível, elimine um dos soldados com um tiro na cabeça. De uma forma ou de outra, em alguns segundos eles irão notar a sua presença. Volte para a escadaria e, assim que um dos inimigos aparecer à sua frente, atire no caminhão. Avance mais um pouco, ainda pelas escadas, para atingir alguns tambores explosivos mais distantes do caminhão. Proteja-se no vão entre as construções e dê um fim no soldado do alto da varanda e nos reforços.

33- Derrote os soldados no alto da encosta e, assim que passar pela grade, entre na construção à esquerda para pegar um Blackmail Objective. Volte para a trilha antes da grade e siga pelo caminho no canto do cenário, atrás dos destroços de um trator. Suba e atravesse a ponte. Pegue o Recon Objective na mesa e caia no buraco.

34- Continue seguindo o caminho até visualizar uma ponte de metal à distância. Elimine o soldado que está nela e depois destrua as várias minas explosivas no chão, abaixo da ponte. Quando o campo à frente estiver limpo, desça e acabe com os sobreviventes, lembrando sempre de ficar atento às minas explosivas. Destrua os grandes tanques de combustível e acabe com os reforços, depois entre na primeira guarita no canto à direita para pegar o silenciador. Mais à frente, à direita, entre em outra guarita e pegue o Intel Objective.

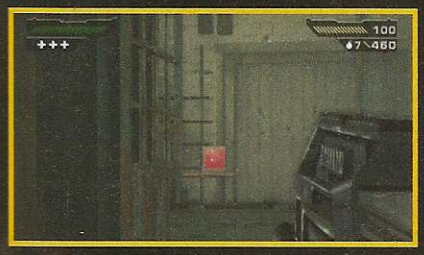
35- Quando terminar de passar pelo campo minado, procure cobertura atrás da construção à esquerda e elimine o atirador com o lança-mísseis. A seguir, passe pelo túnel, mate os soldados perto do carro e siga até a rampa. Proteja-se atrás do muro e elimine dois soldados, um logo à frente e outro atrás dos tambores, mais à direita. Na seqüência, acabe com os soldados que estão na frente do galpão e, antes de entrar, atire nos explosivos para eliminar alguns inimigos do lado de dentro também.

36- Entre, use os objetos para se proteger e atire nos alvos explosivos para facilitar a limpeza. Entre na pequena guarita à direita para destruir o cofre com o Blackmail Objective e pegue a Magnum na mesa para concluir o Armament Objective.

37 - Suba as escadas, pegue o Intel Objective à esquerda e saia para a área aberta. Suba para o nível mais alto, acabe com mais oponentes no prédio ao lado e desça pelo outro lado. Lá você também encontrará atiradores.

38 - Ao chegar ao pátio seguinte, você terá de enfrentar três soldados normais e um outro, na área mais elevada, com um lança-mísseis. Após vencê-los, siga para a próxima área, atravesse a ponte de ferro e pegue a RPG. Use-a para eliminar não só o cara com o lança-mísseis no alto do tanque gigante como os próprios tanques em si. Atravesse a segunda ponte, pegue o Intel Objective e entre na porta após as escadas.

39 - Ao chegar ao próximo depósito, passe por baixo da esteira no fim da sala e, ao sair do outro lado, pegue o Intel Objective antes de subir as escadas. Na parte de cima, mate todos os inimigos e atire no terminal vermelho da plataforma distante



para ativar mais um Blackmail Objective. Agora basta destruir os quatro grandes geradores (dois neste mesmo andar e outros dois no andar de baixo). Concluída a tarefa, volte para a entrada do galpão.

40 - Acabe com os reforços e entre na porta que se abriu depois das caixas empilhadas. Se você for rápido, poderá acabar com todos os soldados daqui à distância. Basta escolher um dos cantos para se proteger.

41 - Avance cautelosamente. Você deve destruir os três caldeirões. Para isso, dispare no painel com luzes vermelhas que fica na lateral deles. A seguir, detone o Blackmail na última sala, depois volte e suba a rampa para encontrar o Intel Objective. Vá para a saída.

TIVLIZ ASYLUM

Destruction Objectives:

- Destrua todos os caminhões da área inicial. São 12 no total, sendo quatro no início, três no caminho sinuoso, dois atrás de uma alta pilha de pneus, um na frente do Asylum e do grande prédio no final da área inicial e mais dois atrás do tanque em frente ao Asylum.
- Exploda um tanque de combustível que está no caminho entre a área inicial e o Asylum.
- Após entrar no Asylum, destrua a empilhadeira no pátio.

42 - Proteja-se atrás dos tanques de guerra e mate primeiro os soldados na ponte. Siga em frente até o final e destrua o cofre com o Blackmail no casebre à esquerda. Siga pela direita, atire pelos espaços entre as ferragens para matar os inimigos e fique atento aos que virão por cima, pelas pontes.

43 - É bom que você tenha reservado muita munição e Health Packs, pois a quantidade de inimigos que irá aparecer nas janelas do prédio à frente é absurda. Muitos deles irão sair e avançar. Seus aliados serão de grande ajuda aqui, por isso, deixe-os trabalhar bastante e fique protegido, atirando por trás de alguma cobertura.

44 - Depois do combate, volte um pouco e entre no galpão à direita para pegar um Intel Objective e a RPG do lado de fora. Use a nova arma para disparar várias vezes e destruir a barreira na entrada do prédio (se necessário, utilize granadas também).

45 - Entre no prédio, pegue o silenciador e mate o guarda no andar superior antes de entrar no pátio, pois agora você estará sozinho. Elimine os inimigos que sobrarem, atravesse o pátio e suba as escadas. Mate o guarda na primeira sala à direita e, caso a parede à esquerda da janela ainda não tenha sido destruída, atire nela. Siga pelas salas destruindo as paredes danificadas. Em uma das salas, há um cofre com um Blackmail Objective e na última está o Armament Objective, a M16.

46 - Pegue o Intel Objective na mesa da próxima sala. Ao chegar ao banheiro,

suba a escada à direita para pegar o Intel Objective, depois volte e suba outra escada à esquerda para destruir a maleta com o Blackmail antes de continuar.

47 - O próximo corredor também se conecta com várias salas com paredes danificadas. Na segunda sala, à direita, há um Blackmail e na última, à esquerda, há um Intel Objective sobre a mesa. Após atravessar o corredor, passe pela ponte e siga até a saída. Desça as escadas, peque o Recon Objective na prateleira da sala à direita e entre no saguão. Use as colunas para se proteger dos tiros, mas seja rápido, pois em segundos elas ficarão destroçadas. Procure proteções laterais e acabe com os soldados no chão e nas plataformas superiores. Destrua o notebook com o Blackmail na sala lateral e pegue o Intel Objective na sala do lado oposto.

48 - Desça as escadas e entre no saguão. Aqui você irá conhecer o soldado com escudo. Trata-se de um oponente forte, pois o escudo que ele carrega é muito difícil de ser quebrado. Para dificultar ainda mais, esses covardes apelões podem vir armados com metralhadoras ou com as poderosas Magnums. Não chegue perto, pois você poderá levar uma "escudada" no nariz. Procure cobertura e arremesse granadas para atingir as partes desprotegidas deles.

49 - Elimine todos os inimigos no pátio e, no final, fique em um dos cantos ao lado da guarita. Arremesse granadas nela até que o posto seja destruído. Assim você concluirá a missão e poderá seguir adiante.

VRATSKA DOCKYARD

Destruction Objectives:

- Destrua o guindaste logo no início do primeiro porto.
- Atire nos explosivos embaixo da torre de artilharia no segundo porto.
- Após passar pela sala com a M249 e chegar à área aberta, destrua a empilhadeira do lado esquerdo.
- Após passar a pequena ponte, destrua outra empilhadeira e os tanques explosivos na frente da guarita elevada.
- Após a guarita elevada, destrua outra empilhadeira e o tambor explosivo no beco paralelo.
- A empilhadeira à esquerda da cancela.
- Na área da emboscada (após a cancela), há vários pontos de destruição: dois na tubulação do meio do prédio frontal, dois tanques no alto do prédio à esquerda, um ponto explosivo na tubulação no centro do prédio à esquerda, um ponto na margem à direita, mais alguns na base do prédio à esquerda e quatro carros no centro da área.
- Após a área da emboscada, passe pelo depósito, suba as escadas e, através da janela, atire nos cilindros abaixo da torre.
- Após destruir a torre indicada anteriormente desça para a área onde ela estava e destrua três enormes guindastes no alto das torres.
- À esquerda do 3° guindaste, destrua um grande tanque de combustível.

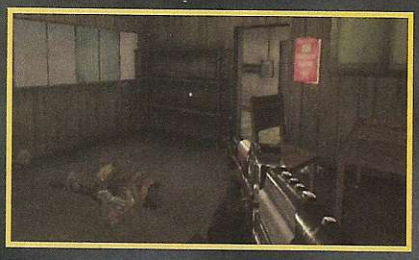
• Destrua o 4° e último guindaste, após o portão no final do porto.
• Exploda os três grandes tanques de combustível à esquerda do 4° guindaste.

48- Entre na área interna do porto, derrube os oponentes no alto da plataforma de comando e suba as escadas no final. Use a shotgun para arrombar a porta, elimine a oposição e desça pelo lado oposto. Pegue a Walther 2000 no primeiro contêiner aberto para concluir o Armament Objective.

49- Siga por entre os contêineres e, antes de ir para a plataforma de comando seguinte, tome a direita até o final do caminho entre os contêineres e pegue o Intel Objective no último beco. A seguir, siga em direção à plataforma de comando.

50- Antes de entrar na área à frente da plataforma de comando, siga pelo caminho à esquerda, entre no contêiner branco e pegue a AK47 e o silenciador. Siga até o final do caminho, mate o atirador no fim do beco e fique atento para os soldados que sairão da porta à direita. Entre por ela para chegar à área da plataforma de comando.

51- Suba as escadas, pegue o Recon Objective nas prateleiras e saia pela porta do lado oposto à que você utilizou para entrar. Desça, suba as escadas para a guarita, pegue o Intel Objective e entre na próxima porta. Desça a rampa e entre na



sala para pegar o Intel Objective nas prateleiras e a poderosíssima M249 ao lado da cadeira. Siga pelo corredor e use a shotgun para eliminar a barreira de madeira.

52- Passe por outro depósito de contêineres até chegar à pequena ponte. Atravesse-a, suba as escadas para a guarita no alto e pegue o silenciador e o Intel Objective no lado de dentro. Continue seguindo e, no beco paralelo à empilhadeira, atire no tambor explosivo para destruir um Blackmail Objective.

53- Ao chegar à cancela, mate o soldado, pegue a M249, suba a escada da pequena plataforma, proteja-se atrás da caixa de metal e dispare nos dois pontos explosivos da tubulação do meio do prédio. Depois, do seu lado esquerdo, atire nos tanques do alto do prédio.

54- Destruídos os tanques, basta eliminar os sobreviventes. Atire através da janela da guarita para destruir o Blackmail, caso ele não tenha sido detonado nas explosões. A seguir, entre no prédio, pegue o Intel Objective no depósito e suba as escadas. Aproxime-se das janelas e atire nos tambores para destruir a torre à frente. Desça pelas próximas escadas, vá para o canto à esquerda, perto da torre destruída, suba os degraus e destrua o cofre para ativar outro Blackmail Objective.

55- Mais à frente, há torres com atiradores e enormes guindastes sobre elas. Atire nos tanques dos guindastes para destruí-los. Ao chegar ao portão, acabe com mais uma torre à direita e entre no próximo pátio, depois suba as escadas e prossiga.

GRAZNEI BRIDGE

Destruction Objectives:
• Na primeira parte da ponte, antes do 1° checkpoint. São sete carros.
• Há mais um carro, na última parte da ponte antes da fortaleza.

56- Logo no início, você irá encontrar um M249. Proteja-se e elimine os soldados. Tome cuidado com o atirador que está na plataforma elevada e não se esqueça de entrar nos ônibus para coletar os itens. Você também deverá subir as rampas ou descer as escadas existentes nas laterais da ponte, que, além de fornecerem pontos alternativos para os franco-atiradores, contêm suprimentos diversos e alguns objetivos secundários.

57- Mais à frente, a ponte estará bloqueada. Pegue o Intel Objective dentro do ônibus e suba as rampas laterais para pegar a RPG e ativar o Armament Objective. Desça as escadas nas laterais, colete outro Intel próximo à segunda porta e, antes de subir as escadas, destrua o Blackmail ao lado do entulho.

58- Ao voltar para a parte aberta da ponte, suba as rampas laterais para destruir uma maleta com Blackmail e encontrar a Walther 2000. Na seqüência, desça as escadas laterais e suba pelo lado oposto para pegar o Recon Objective.

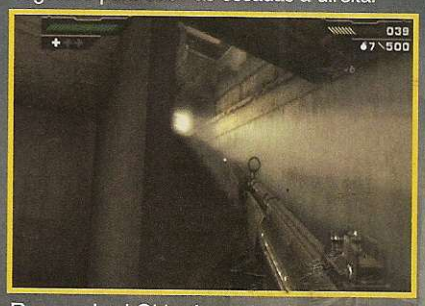
59- Volte pelo mesmo caminho e, no próximo par de ônibus, fique atento, pois há um inimigo com lança-mísseis no alto da rampa lateral. Mate os soldados do meio desta sessão da ponte que estiverem ao alcance de sua mira, mas não avance além das barricadas, pois a área está minada. Suba as rampas laterais e posicione-se de modo a eliminar as minas explosivas, depois volte e aproxime-se do final da ponte. Desça as escadas laterais para pegar um Intel Objective e retorne.

60- Detone as minas explosivas na área à frente e na rua depois da grade antes de pular da ponte. Corra para trás do ônibus à direita e prepare-se para encarar lançadores de mísseis no alto da construção. No final, pegue o Intel Objective na parede e exploda a porta para entrar.

SPETRINIV GULAG

Destruction Objectives:
• Destrua o carro na frente da casa, no início.
• Dois carros antes do pátio do prédio.
• O carro no pátio do enorme prédio.
• Os dois caminhões no mesmo pátio.
• Entre tambores e caixas, existem mais oito objetos explosivos no pátio.
• Na última sala, a mesma do Juízo Final, destrua os 14 caixotes explosivos do galpão.

61- Logo no início, vire à esquerda e desça as escadas. Esconda-se, mate os guardas, pegue o Intel Objective à direita e suba as escadas. Mate o soldado e siga para a sala no final do corredor. Pegue outro Intel Objective no canto direito da sala e continue seguindo para subir as escadas à direita.



Pegue o Intel Objective e depois suba a rampa para o teto.

62- Mate o soldado na saída à esquerda, depois aproxime-se do muro à frente para pegar a G36C e o silenciador. Escolha a opção Single Shot e elimine os soldados na área ao lado. Há um de cada lado da varanda, alguns na guarita central e vários nas janelas do prédio. Exploda as caixas e veículos, depois arremesse uma ou duas granadas à frente do monumento central para detonar mais alguns inimigos que correram para o canto do pátio.

63- Desça a rampa e pegue a Walther 2000 perto da janela para cumprir o Armament Objective. Aproxime-se da saída e use-a para matar um lançador de mísseis na janela do prédio à direita. Detone os soldados que estão na área abaixo de você e desça as escadas.

64- Vá até o fim do caminho para encontrar a entrada da casa, entre e destrua o Blackmail no canto à esquerda. Suba as escadas à esquerda da entrada do pátio do prédio e elimine os atiradores. Há um na construção à esquerda e outro na janela à direita do prédio à frente.

65- Entre na passagem do final da escada, arrombe a porta ao fundo e volte. Na frente do prédio, utilize o cenário como proteção e movimente-se enquanto detona os inimigos, depois invada o prédio e desça as escadas para prosseguir.

66- Siga pelas galerias e elimine os inimigos no próximo pátio. Como a área é

pequena, algumas explosões darão conta do serviço. Siga para a próxima área, pegue os itens e arrombe a porta para pegar a G36C. Destrua a maleta com o Blackmail em cima do armário e pegue o Intel Objective na parede da área seguinte.

67- Na próxima sala, mate os soldados pela grade, pegue o Recon Objective na saleta à esquerda e continue pela direita. Retire o Intel Objective da parede e use a RPG para abrir a parede do corredor final, as portas azuis na área seguinte e as guaritas mais à frente .

68- Pegue a M249, detone os soldados com escudos pelo caminho e siga sempre pela esquerda até chegar à sala onde estão alguns soldados, granadas e um Intel Objective. Continue seguindo pela esquerda até chegar à outra área ampla. Entre no caminho à direita, suba as escadas, atravesse a ponte. Pegue o Intel Objective no centro da sala, volte para a sala anterior e

desça a tubulação do outro lado da área.

69- Use a RPG para destruir a parede no fim do corredor e pegar o Blackmail Objective. Passe pelas plataformas de madeira e suba as escadas à esquerda para eliminar os soldados da parte de cima do pátio. Atravesse a plataforma, desça as escadas e elimine mais inimigos.

70- Continue em frente. Na próxima bifurcação, vá pela esquerda para encontrar um Intel Objective e a RPG. Volte e siga pelo outro caminho para chegar a uma pequena escada no meio do corredor. Mude para o lança-mísseis e rapidamente desça os degraus para visualizar uma guarita. Mire em um dos soldados ou na parede mais próxima a eles, pegue o Intel Objective na sala destruída e desça o túnel.

71- Sem parar de andar, entre mirando nas caixas à frente e arremesse uma granada nelas. A seguir, vire para a direita e atire nos cilindros à frente da escada. Pare apenas quando estiver no meio da escada e virado para o fundo do galpão. Termine de subir as escadas e preocupe-se apenas com possíveis inimigos na mesma plataforma que você. Entre na porta à esquerda para se proteger e, assim que possível, elimine o soldado na plataforma mais distante à direita. Não demore muito, pois poderão aparecer inimigos demais.

72- Corra para a porta à frente, do outro lado da plataforma, pegue o Intel Objective na maleta e mire no soldado da plataforma mais distante à esquerda. Se você for rápido o suficiente, poderá também destruir o cofre com o Blackmail mais à frente, na mesma plataforma .

73- Após alguns momentos, soldados tentarão subir para essa plataforma. Vire-se e arremesse granadas nos degraus. Quando tiver tempo, vire-se para o fundo do galpão e mate os últimos soldados nas plataformas mais distantes à frente. Abra caminho e desça.

74- Agora você deverá ficar escondido atrás da escada do lado esquerdo. Acabe

com os soldados que carregam escudos o mais rápido possível. Abuse das granadas e atire nos explosivos próximo a eles. Quando derrubá-los, siga pelas laterais em direção ao fundo do galpão, entre na saletas laterais à esquerda e elimine mais inimigos. Reserve umas duas granadas. Quando o pátio estiver limpo, saia e fique encostado no canto da guarita. No momento em que surgirem inimigos vindos da saleta onde você estava, à direita, arremesse uma granada neles. Se vierem pela frente, prefira a metralhadora, utilizando granadas apenas nos que estiverem mais distantes.

75- Quando o pátio estiver limpo irão aparecer dois ou três lançadores de mísseis na plataforma ao alto. Continue onde está, abaixe-se e mate todos. A esta altura, você deve tomar cuidado extra, pois as duas guaritas já estarão abertas e os três soldados em cada uma delas terão à disposição uma metralhadora tão terrível quando a M249. Levante-se e avance apenas o suficiente para enxergá-los. Fuzile-os à queima-roupa, destrua as guaritas e siga até o final do corredor para curtir o final de *Black* e um merecido descanso.

PS2 PORTÁTIL

Telinha LCD de 7 polegadas permite jogar o PS2 Slim até no carro

por Leandro Rodrigues

Curtir seus jogos prediletos em qualquer lugar, a qualquer momento, mesmo que você não tenha uma TV disponível. Esse é o sonho de todo gamer que não agüenta esperar a mãe terminar de ver aquela novela chata ou enfrentar uma viagem de cinco horas para o sítio do avô, onde a única TV disponível mal consegue aceitar um velho Atari.

Se você se encaixa nesse grupo de jogadores, essa telinha da Techart vai resolver boa parte dos seus problemas. Leve e com design simples, ela só precisa ser encaixada na parte traseira do PS2 Slim (ela não funciona com o PS2 antigo) para que a jogatina role solta. Você não só vai se livrar da dependência da TV como também poderá curtir o seu PS2 no carro, já que o acessório vem com um adaptador para ligar o console no acendedor de cigarros do veículo.

A pior parte do problema, porém, vai ser convencer seu pai a arrumar R$ 470,00 para comprar esse monitorzinho. Quer uma força? Fale para o velho que, com a tela, o PS2 vira um DVD portátil.

INSTALAÇÃO SIMPLES

Quem tem medo da eterna complicação de lidar com eletrônicos pode ficar tranqüilo. A instalação da tela não poderia ser mais simples. Basta tirar todos os cabos que estão ligados atrás do seu PS2 Slim, encaixar o monitor e fixá-lo com dois parafusos, que podem ser apertados na mão. Todos os conectores que existem atrás do aparelho são sobrepostos pelos plugues do monitor. E o melhor é que, mesmo com a tela LCD de 7 polegadas funcionando, as saídas de áudio e vídeo continuam ativas, ou seja, é possível ver a imagem na telinha e na TV ao mesmo tempo. A saída para fone de ouvido, obrigatória, está presente. Basta ligar o fone no conector que fica na parte traseira do monitor.

De nada vale ter uma tela dessas, porém, se você não puder usá-la em viagens. É aqui que entra a importância do adaptador para carro. Ele não só alimenta a tela, mas também fornece energia para o PS2, garantindo a jogatina na estrada.

SÓ NO PS2 SLIM – O encaixe da tela só é compatível com o PS2 Slim. Nem adianta tentar usá-la com o PS2 antigão

JOGOS E FILMES
Apesar do tamanho reduzido, a tela LCD tem bons níveis de brilho e contraste, o que a torna boa tanto para jogos quanto para filmes em DVD

NA TELINHA E NA TV
A saída de áudio e vídeo permite que você jogue e curta seus DVDs na telinha e na TV ao mesmo tempo

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Techart
Site: www.guitarherogame.com
Onde encontrar: CJ Games – (0xx11) 5072-2073
Preço: R$ 470,00
Ponto forte: Torna possível jogar seu PS2 em qualquer lugar
Ponto fraco: Preço alto e esquenta o PS2 Slim
Nota: 7,5

Características
- Monitor de 7 polegadas LCD
- Inclui conexão para fone de ouvido
- Fácil instalação
- Som estéreo de boa qualidade
- Leve e com design similar ao do PS2
- Inclui cabo para ligar o aparelho no carro
- Exclusivo para o PS2 Slim (console não incluso)

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441
www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179

JOGATINA TURBINADA

por Leandro Rodrigues

Teclados, suportes de multimídia, adaptadores de rede... Com estes acessórios, seu videogame vai ganhar novos poderes

MINI-KEY USB KEYBOARD

Se você tem preguiça só de pensar em digitar um código em algum programa de trapaça, este miniteclado da Dreamgear é a salvação. O acessório, que também pode ser usado nas salas de chats dos jogos online, é fixado no controle do PS2 e conectado à porta USB do console. Vale ressaltar que, com apenas 30 teclas, este miniteclado traz apenas as letras e as funções básicas do seu equivalente maior.

CARACTERÍSTICAS

- Pequeno e leve, o miniteclado prende-se diretamente no controle
- Funciona em chats e programas de trapaças
- Com 30 teclas, o acessório reproduz apenas as funções básicas de um teclado convencional
- Exclusivo para PS2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Dreamgear
Preço médio: US$ 20
Onde comprar: www.dreamgear.net (EUA)

POWER AND SOUND STATION

Esta pequena plataforma para o PSP é um verdadeiro canivete suiço para quem curte ver filmes e ouvir músicas no portátil. Além de fornecer uma posição ideal para você curtir o seu DVD predileto, ela possui dois alto-falantes que amplificam o som do aparelho, tornando-o perfeito para assistir a filmes no carro ou escutar música sem fones. O suporte ainda inclui uma bateria adicional, para que o PSP fique ligado mais tempo. A luz azul dá o toque final no visual do acessório.

ESTILOSO – A luz azul é só para fazer graça

CARACTERÍSTICAS

- Alto-falantes que amplificam o som do aparelho
- Acompanha conector USB e recarregador para carro
- Iluminação própria
- Exclusivo para PSP

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Thrustmaster
Preço médio: R$ 190,00
Onde comprar: www.americanas.com.br (Brasil)

CONTROLE ADVANCE WIRELESS DUAL TRIGGER

Antecipe a sensação de jogar na próxima geração com esse controle sem fio da Thrustmaster. Além de todos os botões padrão de um Dual Shock 2, ele ainda conta com dois gatilhos analógicos que podem ser configurados de acordo com a preferência do jogador. A comunicação entre o controle e a base rola por rádio, a 2.4 GHz, o que garante uma resposta instantânea aos comandos, e o acessório ainda traz botões iluminados para facilitar a jogatina no escuro. O pacote inclui duas pilhas recarregáveis e um adaptador para tomada.

CARACTERÍSTICAS

- Sem fios e sem lag (atraso)
- Inclui duas pilhas recarregáveis e adaptador para tomada
- Exclusivo para PS2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Thrustmaster
Preço médio: R$ 219,00
Onde comprar: www.americanas.com.br (BRASIL)

USB EHTERNET ADAPTER

Se o seu negócio é jogar online com o PS2, mas a conexão de internet fica ligada no PC o tempo todo e você não sabe como compartilhá-la, este é o seu acessório. Basta ligar uma ponta deste adaptador na porta USB do micro e a outra no PS2 para que tanto o PC quanto o videogame possam acessar a internet ao mesmo tempo.

CARACTERÍSTICAS

- Configuração simples
- Acompanha cabo e CD de instalação
- Garantia de seis meses
- Funciona com notebooks e qualquer console que tenha conexão de rede

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Thrustmaster
Preço médio: R$ 229,00
Onde comprar: www.submarino.com.br (BRASIL)

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

GameCube Prata

• R$ 499,00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

ROCK LASER GAMES

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

por Julio Wecchi

Fases extras, itens exclusivos, trapaças... Cada jogo esconde um segredo, mas não se preocupe. Nós revelamos todos para você

A

AERO ELITE: COMBAT ACADEMY
PS2

500 munições para cada arma: pause o jogo e pressione →, ←, ←, →, ↑, SELECT, →. Uma voz confirmará o sucesso do truque.

APE ESCAPE: ON THE LOOSE
PSP

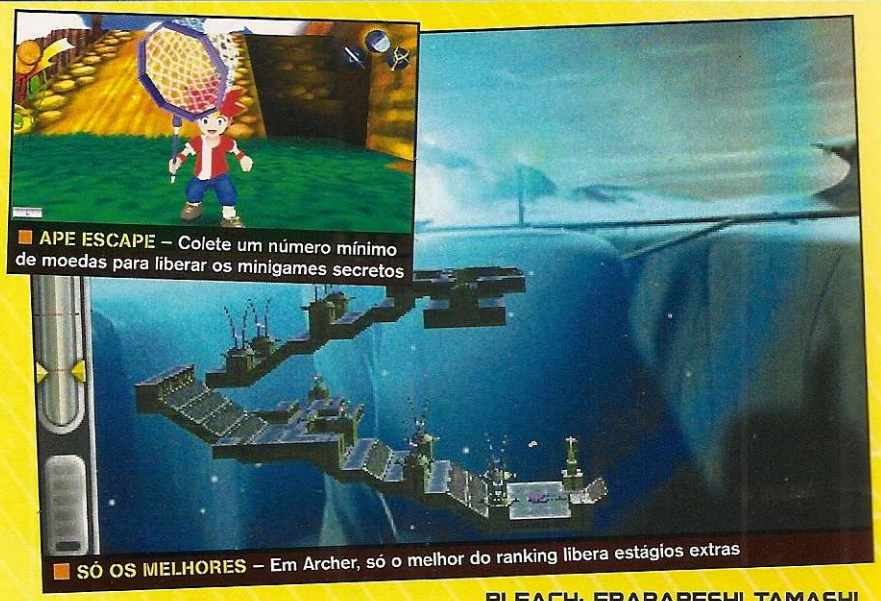
– Minigames extras
Saiba como liberar os quatro minigames secretos:
Snowkidz Racing: encontre 10 Specter Coins.
Specter Boxing: encontre 20 Specter Coins.
Jake Attacks: encontre 30 Specter Coins.
Ape Ping Pong: encontre 40 Specter Coins.

ARCHER MACLEAN'S MERCURY
PSP

Estágios extras: cada vez que você conseguir a melhor pontuação no ranking, uma fase extra do respectivo mundo será liberada.

ARMORED CORE: FORMULA FRONT
(Armored Core: Formula Front International)
PSP

50 Exhibition Matches: detone a Formula Regular League.
Vídeo de encerramento disponível: finalize as 50 Exhibition Matches.
– Movimentos especiais
Pressione os comandos durante o controle manual na batalha:
Soltar extensões: ↑ + →
Soltar arma do braço esquerdo: ↑ + ●
Soltar arma do braço direito: ↑ + ■
Onda de fogo: dê impulso para frente e no chão pressionando ●.



APE ESCAPE – Colete um número mínimo de moedas para liberar os minigames secretos

SÓ OS MELHORES – Em Archer, só o melhor do ranking libera estágios extras

B

BEATMANIA
PS1

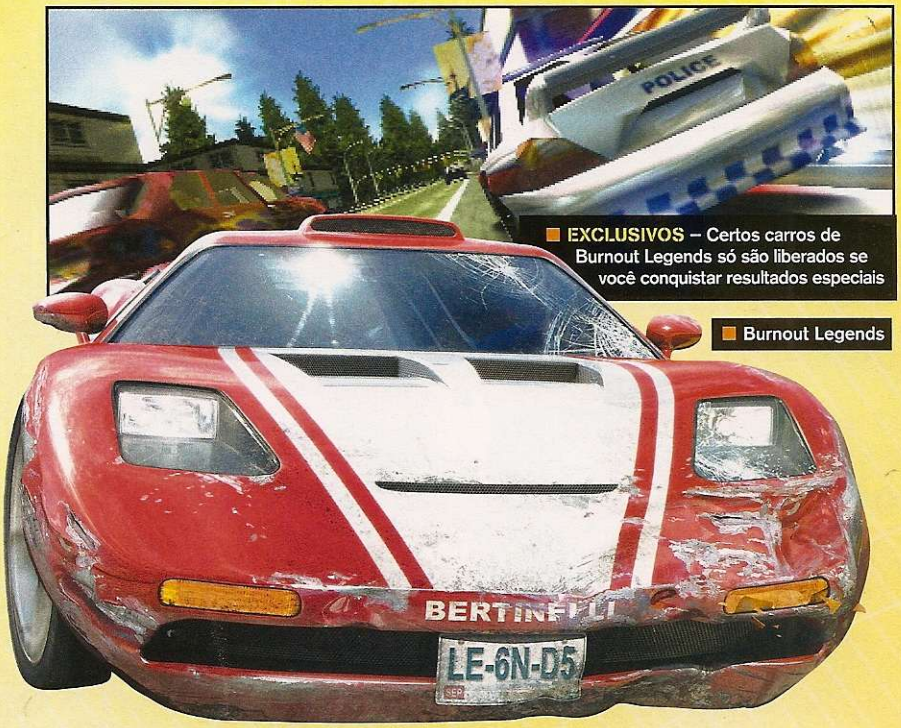
Modo escondido 1: segure L1 + R1 e aperte START quando a opção Press Start Button aparecer. Solte os botões e aperte ← + ✖. Um som confirmará se deu certo.
Modo de jogada duplo: segure ← + ■ + ✖ e aperte START quando a opção Press Start Button aparecer. Solte os botões e aperte L1 + R1. Um som confirmará se deu certo.

BLEACH: ERABARESHI TAMASHI
PS2

Dificuldade Hard: complete o game pelo menos uma vez. Vá ao menu inicial, segure L1 + R1 e escolha a opção Load Game. Um som especial confirmará a dica.
Modo Maximum: após terminar o game, segure R2 + L2 no menu inicial e entre em Load Game. Seu personagem vai ficar com a barra de especial infinita e você poderá fazer combos insanos.

BURNOUT LEGENDS
PSP

CARROS SECRETOS
Saiba como conseguir cada uma das máquinas do game. Alguns veículos podem variar conforme a versão do jogo.
– Carros compactos
Assassin compact: vença 15 takedowns.
Compact cop: consiga bronze no Silver Lake ou nas perseguições ao Airport T1 & T2.
Dominator compact: consiga 10.000 burnout points.
Gangster legend: consiga ouro em Palma Bay Legend Face-off.
Legend compact: consiga ouro no Interstate Loop Legend Face-off.
Compact collector: consiga ouro no Silver Lake Eliminator.
Tuned compact: ganhe cinco medalhas de ouro.
– Carros do tipo Muscle
Assassin muscle: vença 30 takedowns.
Classic legend: consiga ouro no Big Sure Shore Legend Face-off.
Dominator muscle: ganhe 25.000 burnout points.
Ledgend j-muscle: ganhe ouro no Airport 1+2 Legend Face-off.
Muscle cop: consiga bronze no Harbour Town ou na persequição Sunrise Valley.
Randome Muscle collector: consiga ouro no Harbour Town Eliminator.
Tuned muscle: receba 20 medalhas de ouro.
– Veículos especiais
As dicas abaixo servem para o World Tour.
Cop Racer: consiga ouro em todos os Pursuit.
Firetruck: consiga ouro em todos os Crash.
Gangster Boss: consiga ouro em todos os Race.



EXCLUSIVOS – Certos carros de Burnout Legends só são liberados se você conquistar resultados especiais

Burnout Legends

– Carros do tipo Assassin
Assassin Compact Car: faça 15 takedowns.
Assassin Coupe Car: faça 60 takedowns.
Assassin Muscle Car: faça 30 takedowns.
Assassin Sports Car: faça 100 takedowns.
Assassin Super Car: faça 150 takedowns.
– Veículos pesados
4WD Heavy-Duty: consiga $10.000.000 no Crash.
4WD Racer: consiga $2.000.000 no Crash.
B-Team Van: consiga $15.000.000 no Crash.
City Bus: consiga $70.000.000 no Crash.
Delivery Truck: consiga $20.000.000 no Crash.
Heavy Pick-Up: consiga $1.000.000 no Crash.
Longnose Cab: consiga $50.000.000 no Crash.
SUV Deluxe: consiga $5.000.000 no Crash.
Tractor Cab: consiga $30.000.000 no Crash.
Trash Truck: consiga $90.000.000 no Crash.

D

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII
PS2

Final alternativo: consiga os três G Reports e complete game. Você vai conferir um desfecho diferente.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI
PS2

– Sagas da Z Battle Gate
Veja como habilitar os capítulos especiais do game:
A Lonesome, Final Battle: termine Saiyan Saga com 100%.
The Universe's Mightiest Warrior: finalize 100% do Frieza Saga.
The Legendary Super Saiyan: termine o Frieza Saga com 100%.
Future Super Warrior: complete o Android Saga com 100%.
Threat of the Galactic Warriors: termine 100% do Android Saga.
The Evil Monster Janemba: finalize 100% do Majin Buu Saga.
The Cosmic Emperor: termine 100% do A Lonesome, Final Battle.
The Revenge of the Saiyans: acabe o The Cosmic Emperor com 100%.
The Plan to Conquer Earth: consiga 100% do The Revenge of the Saiyans.
The Ultimate Android: termine o Future Super Warrior com 100%.
The True Ultimate Android: obtenha 100% do The Ultimate Android.
The Destructive Majin: termine o The True Ultimate Android com 100%.
The Revenge of Baby: termine 100% do The Destructive Majin.
– Personagens secretos
Descubra o que é necessário para liberar os personagens extras:
Super Sayajin Goku: vença a luta do personagem com a forma final de Frieza, na Frieza Saga.
Super Sayajin 2 Goku: saia vitorioso do confronto entre ele e Perfect Cell, na Android Saga.
Super Sayajin 3 Goku: vença a luta do personagem com Majin Buu (Bondoso) na Majin Buu Saga.
Super Sayajin Gohan (jovem): derrote Goku em sua luta com este personagem na Android Saga.
Super Sayajin 2 Gohan (jovem): complete 100% da Android Saga.
Saibaman: derrote os Saibamans na Saiyan Saga.
Raditz: vença-o no Saiyan Saga.
Nappa: vença-o na luta Goku vs Nappa da Saiyan Saga.
Super Sayajin Vegeta: vença a luta entre o

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaishi

A Maior e Melhor Loja do Brasil
Garantimos o Melhor Preço !
Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada
TUDO EM ATÉ 20x
Disk Games
Desde 1992
Atendimento de Seg. á Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.
Visite Nosso Site
www.diskgames.com.br
Av. Alberto Sarmento, 725
CEP 13070-711 Campinas / SP
TeleVendas
(19) 3242-0541
XBox
Game Cube
Lançamento
PlayStation 2
Nintendo DS
PSP Sony

personagem e o Android #18, na Android Saga.
Super Sayajin Super Vegeta: derrote Cell (Perfect Form) com este personagem na Android Saga.
Zarbon (transformado): derrote-o na batalha Vegeta vs Zarbon da Frieza Saga.
Dodoria: vença-o na batalha Vegeta vs Dodoria, na Frieza Saga.
Captain Ginyu: derrote-o com Goku na Frieza Saga.
Recoome: detone-o com Goku na Frieza Saga.
Burter: vença-o com Goku na Frieza Saga.
Jeice: vença-o com Vegeta na Frieza Saga.
Guldo: derrote-o com Chiaotzu na Frieza Saga.
Frieza na segunda forma: derrote-o com Piccolo na Frieza Saga.
Frieza na terceira forma: use Piccolo para vencer a terceira forma de Frieza na Frieza Saga.
Frieza Forma Final: sobreviva com o personagem na batalha contra Vegeta na Frieza Saga.
Super Sayajin Trunks (com Espada): use-o para derrotar Mecha Frieza na Android Saga.
Super Sayajin Super Trunks: use-o para derrotar o Super Sayajin Vegeta na Android Saga.
Android #16: vença Cell com ele na Android Saga.
Android #17: derrote-o com Piccolo na Android Saga.
Android #18: sobreviva com a luta entre ele e o Super Sayajin Vegeta na Android Saga.
Android #19: derrote-o com o Super Sayajin Vegeta na Android Saga.
Android #20: vença-o usando Piccolo na Android Saga.
Cell 2° Forma: derrote-o com Super Sayajin Super Vegeta na Android Saga.
Cell Perfect Form: utilize o Super Sayajin 2 Gohan (jovem) para derrotá-lo na Android Saga.
Cell Jr.: use o Super Sayajin 2 Gohan (jovem) para vencê-lo na Android Saga.
Hercule (Mr. Satan): derrote Cell Perfect Form com ele na Android Saga.
Super Sayajin Gohan: derrote Dabura com Gohan na Majin Buu Saga.
Super Sayajin 2 Gohan: use-o para derrotar Majin Buu (Bondoso) na Majin Buu Saga.
Goten: use-o para vencer Gohan (adulto) na Majin Buu Saga.
Super Sayajin Goten: derrote-o com Trunks (criança) na Majin Buu Saga.
Trunks (criança): use-o para vencer Vegeta na Majin Buu Saga.
Super Sayajin Trunks (criança): vença Hercule (Mr. Satan) com ele na Majin Buu Saga.
Gotenks: vença a batalha Super Sayajin Gotenks vs Super Buu na Majin Buu Saga.
Super Sayajin Gotenks: vença a batalha Super Sayajin 3 Gotenks vs Super Buu na Majin Buu Saga.
Videl: vença a luta Hercule vs Kid Buu, na Majin Buu Saga.
Demon King Dabura: use Gohan para derrotar o personagem em Majin Buu Saga.
Majin Buu (Bondoso): vença Buu (criança) com ele na Majin Buu Saga.
Super Buu: use o Ultimate Gohan para derrotar o Super Buu (com Gotenks Absorvido) na Majin Buu Saga.
Buu (criança): use Goku para derrotá-lo na Majin Buu Saga.
Vegito: vença a batalha Buu (criança) vs Majin Buu (Bondoso) na Majin Buu Saga.
Super Sayajin 2 Vegeta: use-o para derrotar Buu (criança) na Majin Buu Saga.
Super Sayajin 4 Goku: derrote o Super #17 com ele em The Ultimate Android.
Super Sayajin 4 Vegeta: use Broly para vencer Super Sayajin 2 Vegeta em The Plan to Conquer Earth.
Trunks (Lutador): derrote Android #18 em Future Super Warrior.
Super Sayajin Trunks (Lutador): derrote Cell (primeira forma) em Future Super Warrior.

DYNASTY WARRIORS
PSP

Modo Sound Test: complete o jogo com um personagem de cada reino.
– Guerreiros secretos
Masamune Date, Noh, Hanzo Hattori, Ranmaru Mori e Hideyoshi Hashiba: consiga 100 oficiais.
Qiong Ying, Hu San Niang, Li Shi Shi e Cai Wen Ji: consiga 50 oficiais.
Sanada Yukimura, Keiji Maeda, Nobunaga Oda, Mitsuhide Akechi, Goemon Ishikawa, Kenshin Uesugi, Oichi, Okuni, Kunoichi, Magoichi Saika e Shingen Takeda: consiga 100 oficiais
Yoshimoto Imagawa, Tadakatsu Honda e Ina: consiga 150 oficiais.
– Mais personagens
Complete o modo Musou com um personagem específico para liberar novos guerreiros.
Lu Bu, Diao Chan e Zhu Rong: com qualquer personagem.
Yuan Shao, Dong Zhuo: com qualquer personagem de cada reino.
Zhang Jiao, Meng Huo: com um personagem de Shu, Wu e Wei.
Jiang Wei, Huang Zhong, Wei Yan: com Liu Bei.
Zhuge Liang, Lui Bei, Pang Tong: com o personagem padrão de Shu.
Cao Cao, Cao Ren e Sima Yi: com o personagem padrão de Wei.
Zhang He, Zhang Liao e Xu Huang: com Cao Cao.
Da Qiao e Xiao Qiao: com Sun Ce.
Sun Jian, Sun Ce e Su n Quan: com um personagem padrão de Wu.
Zhou Tai, Huang Gai e Lu Meng: com Sun Jian.

MEGA MAN X COLLECTION
Para liberar os itens extras, só detonando os jogos do pacote. Felizmente, há códigos para tornar essa tarefa bem mais fácil...

E

EYETOY: ANTIGRAV
PS2

Personagem Crimsond: detone o Black Rock Ridge no modo Style.
Personagem Drone: finalize Black Rock Ridge no modo Speed.
Novas roupas: pegue todas as seis AG Wing espalhadas nas fases.

F

FIGHT NIGHT ROUND 3
PS2

FIGHT NIGHT – Aqui não há trapaça. Só quem vence ganha grana dos patrocinadores

– Segredos do ringue
Detone combates específicos no Career para ganhar pontos dos patrocinadores:
Burger King – 100 pontos: vença o Burger King Invitational.
Dodge – 100 pontos: detone o The Dodge Sponsored.
EA Sports – 150 pontos: finalize o EA Sports Sponsored.
ESPN Friday Night Fight – 150 pontos: vença qualquer ESPN Friday Night.
ESPN PPV – 150 pontos: detone qualquer ESPN Pay Per View.
ESPN Wednesday Night Fight – 150 pontos: finalize qualquer ESPN Wednesday Night.
Everlast – 100 pontos: detone o The Everlast Sponsored.
Under Armour – 100 pontos: finalize o The Under Armour Sponsored.

FINAL FIGHT: STREETWISE
PS2

Jogo clássico dos arcades: este bônus fica disponível após a cena com Vanessa, quando ela pede para você conversar com 2-III. Não tem segredo para encontrá-la, pois o jogo é linear.

M

MEGA MAN X COLLECTION
PS2

– Dicas e segredos
Os extras liberados surgem na tela do respectivo game detonado:
Hint 1, equipe de produção e oito ilustrações no Gallery (aperte L1 no menu principal): detone o modo X1.
Hint 2 e ilustração no Gallery (aperte L1 no menu principal): detone o X2.
Hint 3 e música especial de Sigma (aperte L1 no menu principal): detone o X3.
Modo Battle and Chase: detone os games X1, X2 e X3.
Duas músicas extras: detone o X4 usando o personagem X.
Canção extra: finalize jogo X4 usando Zero.
Imagem e música extras: jogue o X5 por mais de uma hora.

Três músicas especiais: detone o X5.
Imagem especial 1: detone o X6 usando X e detonado o Zero Nightmare.
Imagem especial 2: vença o X6 sem finalizar Zero.
Imagem especial 3: acabe o X6 usando Zero.
– Senhas para o Mega Man X1
Entre na opção Password, no menu, e digite uma das senhas abaixo:
Todos os chefões derrotados, mas sem os itens Leg, Body, Helmet, Buster, Heart e SubTank: 4723 2486 1324
Todos os chefões derrotados e power-ups: 8441 2136 4421
Chill Pengiun detonado: 4768 7258 1871
Chill Penguin e Storm Eagle detonados: 5286 7136 5124
Chill Penguin, Storm Eagle, Flame Mammoth, Spark Mandrill e Armoured Armadillo derrotados e cápsulas Slide e Helmet: 6431 5168 8171
Cápsula Head: 4664 1718 7748
Sting Chameleon detonado: 5385 7136 6861
Todas as armas e itens: 3676 4627 5142
Todas as armas especiais, mas sem os itens Heart Tanks, Tanks e armaduras: 1367 4857 7646
– Truques para o Mega Man X2
No segundo game, vá ao item Password (o menu de save será carregado). Aperte ▲ para sair do menu e entre com uma das senhas abaixo:
Todos os upgrades, estágio 4 do Maverick e nenhuma parte de Zero: 7276 7163 6482 3681
Oito Heart Tanks, todas as armaduras, quatro Subtanks e nenhum chefe derrotado: 7146 3387 6246 1246
Todos os itens, exceto os das partes de Zero: 8277 8153 6728 7652
Todas as armas e itens, incluindo as partes de Zero: 1462 3327 6488 3246
Todas as armas e nenhum item: 1868 7252 3224 8646
Fase final e as partes de Zero: 1462 3327 6488 3246
Chefões Wire Sponge, Wheel Gator, Bubble Crab, Flame Stag, Morph Moth e Magna Centipede derrotados: 2561 3825 3424 8242
– Trapaças para o Mega Man X3
No terceiro jogo, vá ao item Password (o menu de save será carregado). Aperte ▲ para sair do menu e entre com uma das senhas abaixo:
Todas as armaduras e upgrades, mas nenhuma arma ou item: 7747 1234 3446 2486
Z Sabre do X e todas as armas e itens: 5414 6155 6872 3155

N

NEOGEO BATTLE COLISEUM
PS2

– Lutadores extras
Saiba como liberar cada um dos personagens adicionais do jogo:
Mizuchi: acabe com Mizuchi no Survivor. Para escolher este lutador na tela de personagens, mova o cursor para a esquerda ou a direita até desaparecer. Em seguida, use ↑ ou ↓ para selecionar o personagem.
Mars People: finalize o modo Tag.
Neo-Dio: detone Neo-Dio no Survivor. Para escolher este lutador na tela de personagens, mova o cursor para a esquerda ou a direita até desaparecer. Em seguida, use ↑ ou ↓ para selecionar o personagem.
Goddess Athena: detone o modo Arcade.
Shishioh: derrote Shin Shishioh no Survivor. Para escolher este lutador na tela de personagens, mova o cursor para a esquerda ou a direita até desaparecer. Em seguida, use ↑ ou ↓ para selecionar o personagem.
Goodman: acabe com Goodman no Survivor. Para escolher este personagem na tela de lutadores, selecione Yuki e pressione → ou selecione Ai e aperte ←. O cursor irá desaparecer e Goodman ficará ativo.

SONIC RIDERS – Só os mais rápidos liberam os extras

R

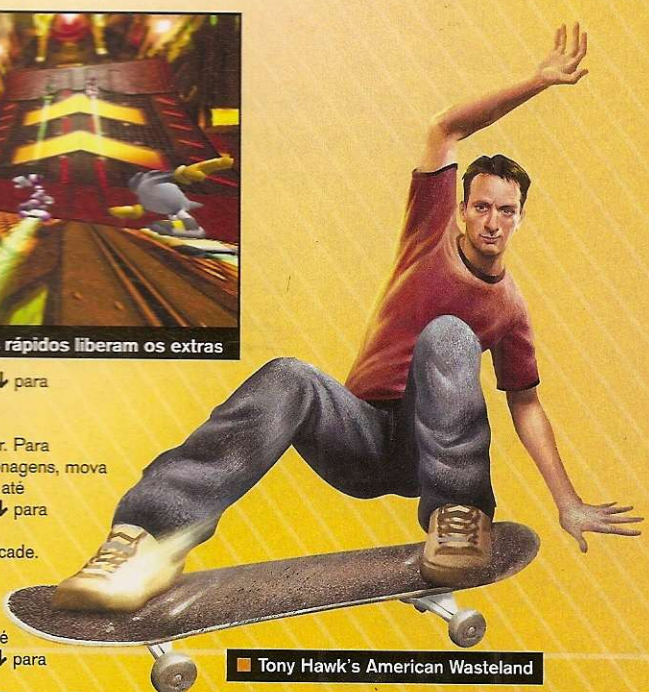
RUGBY 06
PS2

Vídeo de treinamento na África do Sul: complete o World Cup usando a África do Sul.
Canguro no Play Video: detone o Tri-Nations vencendo o Bledisloe Cup com Austrália ou Nova Zelândia.
Canguru no Work Video: detone o World Cup usando a Nova Zelândia.

S

SMUGGLER'S RUN
PS2

– Trapaças animais
Durante o game, aperte START para pausar e pressione um dos comandos abaixo. Você ouvirá um som característico.
Invisibilidade: R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2
Carros luminosos: L1, R1, R1, L2, R2, R2
Sem gravidade: R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑
Aumentar o tempo: R1, L1, L2, R2, →, →, →
Diminuir o tempo: R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←


Tony Hawk's American Wasteland

SONIC RIDERS
PS2

Babylon Story (história extra): complete o modo Hero Story.
SEGA Carnival: consiga ouro no Heroes Cup.
SEGA Illusion: consiga ouro no Babylon Cup.
Chaos Emerald Gear: consiga ouro em todas as missões do modo Mission.
Supersonic: faça a dica anterior e use o Chaos Emerald Gear no porco-espinho azul.
Blue Star II, Cream The Rabbit, Darkness, Rouge The Bat, Shadow The Hedgehog: detone o modo Story.
Personagem Eggman: finalize o Babylon.

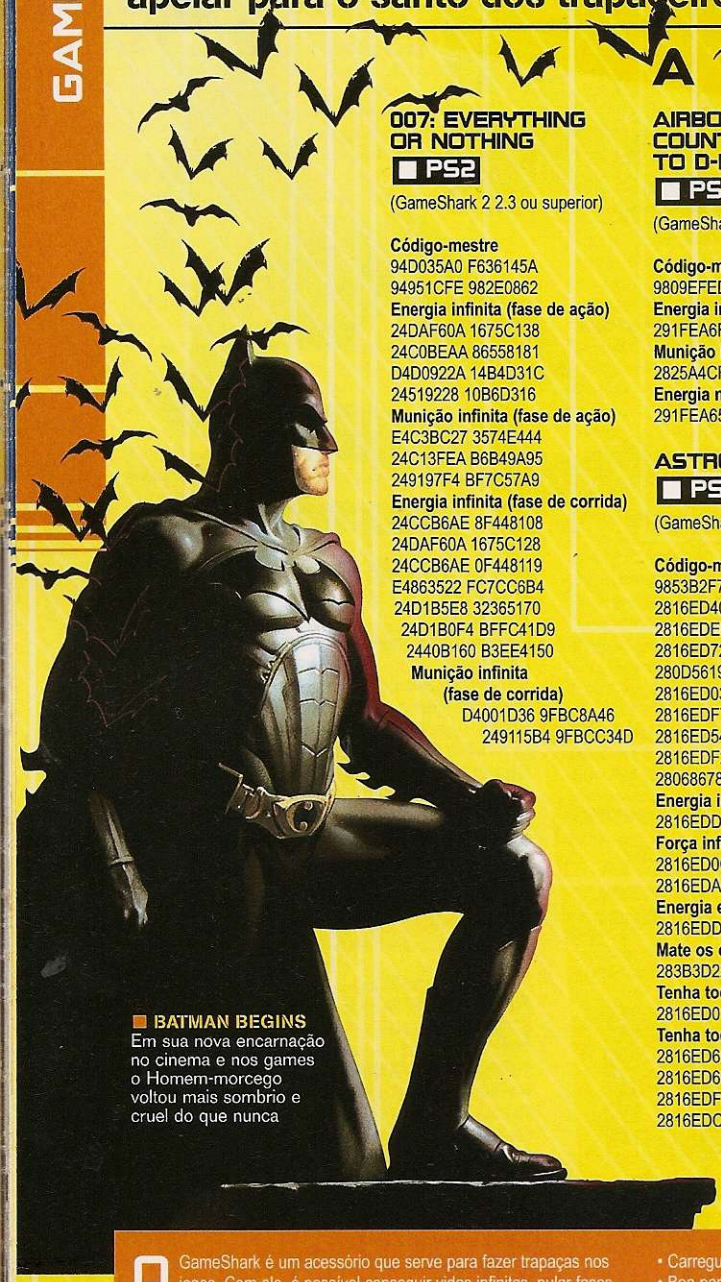
T

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
PS2

TRAPAÇAS NERVOSAS
No menu principal, entre em Options e depois em Cheat Codes. Entre com as senhas a seguir e comece uma nova partida ativando as trapaças no menu Game Options.
– Equilíbrio perfeito nas manobras
Grind: grindXpert
Manual: 2wheels!
Skitch: hltcharlde
– Personagens extras
Mat Hoffman: the_condor / **Jason Ellis:** sirius-DJ

por Leandro Rodrigues

Quando nem as dicas e nem os detonados funcionam, o jeito é apelar para o santo dos trapaceiros desesperados: o São GameShark



■ BATMAN BEGINS
Em sua nova encarnação no cinema e nos games o Homem-morcego voltou mais sombrio e cruel do que nunca

A

007: EVERYTHING OR NOTHING

■ PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
94D035A0 F636145A
94951CFE 982E0862
Energia infinita (fase de ação)
24DAF60A 1675C138
24C0BEAA 86558181
D4D0922A 14B4D31C
24519228 10B6D316
Munição infinita (fase de ação)
E4C3BC27 3574E444
24C13FEA B6B49A95
249197F4 BF7C57A9
Energia infinita (fase de corrida)
24CCB6AE 8F448108
24DAF60A 1675C128
24CCB6AE 0F448119
E4863522 FC7CC6B4
24D1B5E8 32365170
24D1B0F4 BFFC41D9
2440B160 B3EE4150
Munição infinita (fase de corrida)
D4001D36 9FBC8A46
249115B4 9FBCC34D

AIRBORNE TROOPS: COUNTDOWN TO D-DAY

■ PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

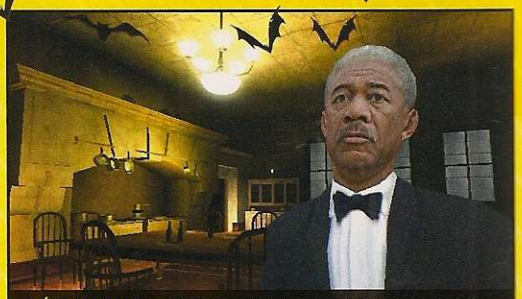
Código-mestre
9809EFED 78D04B14
Energia infinita
291FEA6F 0CA5E485
Munição infinita
2825A4CF 0CA57A65
Energia no máximo
291FEA65 0CA5E485

ASTRO BOY

■ PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
9853B2F7 78924B52
2816ED40 01963E2E
2816EDED FB2D7A6F
2816ED72 F8AA7AF1
280D5619 A1426965
2816ED03 01FB7A27
2816EDF7 44FB66E9
2816ED54 6596883E
2816EDF2 A1A34172
28068678 784269F1
Energia infinita
2816EDD0 6D2D7A65
Força infinita
2816ED0C 6D2D7AF7
2816EDA1 6D2D7A54
Energia e força no máximo
2816EDD8 6D2D7A6F
Mate os chefes com um golpe
283B3D22 4615EC61
Tenha todas as habilidades
2816ED01 06967AE2
Tenha todas as cartas
2816ED65 06967A82
2816ED6F 60967A73
2816EDF1 60967AE6
2816EDCF C5967ACE



■ É SEGREDO – O GameShark só não faz o mordomo de Bruce Wayne revelar a identidade secreta do morcegão

B

BATMAN BEGINS

■ PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
982D2265 78387DB4
Energia infinita
280E569C 0CA57A65
Granadas infinitas
28091D3A 6F157A4F
Armadura indestrutível
283C38B6 0CA57A65
Medo no máximo
283A28AE 01963EE5
283A28F9 B1B9F665
Reputação no máximo
2816ED40 01963EE5
2816EDD8 B1B9F665
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 DB68F9A1
280E7868 78426965
Mate todos com apenas um golpe
2805B57C 0CD9ECF8

BURNOUT 3: TAKE DOWN

■ PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
983B632B 78FBC848
2816ED40 01E29C01
2816EDD8 9AA90465
2816EDED B1C31665
2816EDD0 A1C26E87
2816ED0C 64B77AED
2816ED03 01E29C01
2816EDF7 9AA90465
2816ED54 B1C3EC65
2816ED01 A1C97041
2816ED65 64ACAC65
Nitro infinito
282A6FF9 A1426965
Nitro no máximo
280067CF A14269F1
Pontos Burnout no máximo
284B3CCF 1CD1A03E
Grana no máximo
284B3CF2 1CD1A03E
Destrave todos os eventos
484BA276 0C557A56
1476EBC2 0CA57A65
Tenha todas as medalhas de ouro
184B9724 0CA5E40F
484B97E0 0C7E7A56
51D11138 0CA57A65
184B3165 0CA5E40F
284B3171 0CA57A0F
Tenha todos os carros na garagem
184B31E1 0CA5AC56
484B31B1 0CA17A56
1476EBC2 0CA57A65
Tenha todos os Signature Takedowns
084B310F 0CA57A56
484B316F 0CD07A56

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e muitos outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção foram criados somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas obrigatórias:
- Sempre que houver um Código Mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques.
- Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks das marcas InterAct ou MadCatz.
- Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game poderá travar.
- Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de encontrar nas lojas de games e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. É possível comprar a versão mais recente do acessório de trapaças do PS2 (GameShark 2 versão 5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos EUA) que listamos abaixo:

- Amazon: www.amazon.com
- BestBuy: www.bestbuy.com
- EBGames: www.ebgames.com
- Mad Catz: www.madcatz.com

1476EBC2 0CA57A65
184B3137 0CA5AC56
084B3138 0CA57A56
All Crash Headlines
084B318E 0CA57A56
284B31A5 0296AC56
284B313A 0296AC56

C

COLD FEAR
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
9802CDE6 78A38D99
Energia infinita
2805DDAE 0BA56937
2805DD5A DBA5F940
Munição infinita
280568AF 6F8A7A65
280568F1 6F8A7A65
Resistência infinita
282248ED DBA513E5

COLLEGE HOOPS 2K6
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
985D4676 78503B24
Destrave todas as bandeirinhas
1884B699 0CA5883E
1884B678 0CA5883E
1884B6AC 0CA5883E
Destrave todos os troféus
1884B603 0CA5883E
1884B677 0CA5883E
Destrave todos os mascotes
1884B6F7 0CA5883E
Destrave todos os uniformes
1884B61F 0CA5883E

CURIOUS GEORGE
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
980530D8 78FB2446
Curiosidades no máximo
5874EFF6 0CA57A6F
59D24FA5 0CA57A65
Bananas no máximo
58745C7C 0CA57A6F
59D24F42 0CA57A65

D

DEVIL KINGS
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
98057B73 78A77186
Energia infinita
28071E93 0CA57A65
Fúria infinita
2807F457 0CA57A65
Energia no máximo
29661DB1 0C961D65
Fúria no máximo
2966AE0A 0CA5F665
Experiência no máximo
28079BF9 0CA57A65
Tenha todos os itens

CÓDIGOS ESPECIAIS – Até a versão especial de Devil May Cry já tem códigos para usar com o seu GameShark

284C42A9 E249D74F
484C4255 0CEA7A56
1476EBC2 0CA57A65
Destrave todos os personagens
284C4219 948C883E
Destrave todas as ilhas
284C4222 948C883E
Destrave toda a galeria
484CA80C 0CD07A56
1476EBC2 0CA57A65
184CA83A 0CA5883E
Destrave todas as músicas
284CA8AF 948C883E
284CA8B1 948C883E
Destrave todos os filmes
284CA8DE 948C883E

DEVIL MAY CRY 3: DANTES AWAKENING SPECIAL EDITION
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
98007C1E 0C16162F
2816ED72 F8AA7AF1
2816EDA1 64167A65
283A1C68 A1426965
Energia infinita
2816EDD0 8BE8B855
2816ED0C 64E8B819
Energia no máximo
2816ED40 01969CFF
2816EDD8 F7568F65
2816EDED 6DB9B855
Reb Orbs no máximo
285BD666 01427A0E
285BD674 F7493E9B
285BD68B 84427A01
Itens no máximo
285B62FF 6F427A4F
Level style no máximo
282B286D 0C158F02
282B280A C3A5043A
Mate todos os inimigos com um golpe
2816ED03 6FA17A56
2816EDF7 46C47A56
2816ED54 5DA17A56
2816ED01 46A57A56
2816ED65 F8AA7AF1
2816ED6F 64137A6F
28354ED8 784269F1
Ganhe orbs rapidamente
2835BD03 6FD97A4F
Destrave todas as missões
28503573 6F157A0E

G

GUN
PS2

(Versão 2.3 ou superior)

Código-mestre
9859C554 78223256
Energia infinita (você)
282B50FB DBD97AD8
Energia infinita (cavalo)
2816ED40 8B137AE9
2816EDD8 64137A93
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 83F17A82
282BC15A 78426965
282BC1F9 0CA57A65
Munição infinita
282B970C 0CA57A65
Bebida infinita
282BBCCF 0CA57A65
Dinheiro infinito
287324F6 1CD1A03E

I

INDIGO PROPHECY
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
983AA151 78FBD0A9
Vidas infinitas
288AD98B 0CA57A6A
Pontos de bônus infinitos
288AD96D 0CA52C0E
Carla sem estresse
288AD9D6 0CA57AB1
Tyler sem estresse
288AD968 0CA57AB1
Lucas sem estresse
288AD966 0CA57AB1

J

JUICED
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
98235782 78361AF1
Nitro infinito
2816ED40 01E200CF
2816EDD8 B1C37A65
2816EDED A1C91E6C
2816EDD0 6413E422
2800D36F A1426965
D844F6E8 0CA5CB3E
295D9FFF 1CD1A03E
Destrave tudo
283E1E76 0CA57A65

N

NARC
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
983780ED 7881F03C
Energia infinita
2816ED40 01E2AA7C
2816EDD8 B1C37A65
2816EDED A1A7279B
2816EDD0 64E87A6F
283C7BE5 A1426965
Munição infinita
28338865 6F5A7A65
Reputação no máximo
2816ED03 01E2AA7C
2816EDF7 B1C34A65
2816ED54 A1FB825A
2816ED01 64447AF2
2839C76D A14269F1

S

SHADOW OF ROME
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
983D553A 78D0D73A
Energia infinita
280FC874 0CA57A65
Munição infinita
2800ED86 0CA57A65
Mate os chefes com um golpe
2801255A 6F422156
280125F9 F7427A65
Todos os Salvos
484FDF74 0CA17A56
2E187D54 0CA57A65
Destrave todos os segredos
284FAA55 948C883E

SHINING FORCE NEO
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
980B88A0 78D0BA88
2816EDF1 F8AA7AF1
2816EDF2 83D07AF7
283224E5 78426965
Energia infinita
2816ED40 83D07A03
2816EDD8 84D07AF7
Magia infinita
2816EDED 83D07A54
2816EDD0 84D07A01

SIREN
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
94C094FC 166609CE
Energia infinita
24903228 36744568
Proteção infinita
2490B428 1474438C
Todos os arquivos completos
45351568 7634D148
3902D7E1 9FAB91E0

W

WARRIORS, THE
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
980EDAD4 7822866D
Energia infinita
2816ED0C A9ACACAD
2816ED72 68ACACAE
2816EDA1 F8AA7AF1
2816ED78 F1D97A71
2838A865 7842696F
Raiva infinita
2816ED40 0C151402
2816EDD8 846D9BE6
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 0CAC1499
283E7D82 78426965
Grana no máximo
29E7F69C 0CA5E485
Spray no máximo
29E73F54 0CA57AD3

WILD ARMS 4
PS2

(GameShark 2 2.3 ou superior)

Código-mestre
980E3E93 78A30F6F
Jude com experiência no level 100
2854FD9C 0C8C883E
Arnaud com experiência no level 100
2854418B 0C8C883E
Yulie com experiência no level 100
2854AD22 0C8C883E
Raquel com experiência no level 100
285444C7
0C8C883E
Tenha todos os itens de defesa
485418A9 0C157A56
59A4EB08 0CA57A56
485418FB 0C9B7A56
59A4EBD0 0CA57A56
485418D6 0C817A56
59A4EB6B 0CA57A56
Tenha todos os itens de batalha
4854BEA9 0CA07A56
59A4E5CC
0CA57A56
Tenha todas as armas
48542EA9 0C857A56
59A4E529 0CA57A56
485460D8 0C7A7A56
59A4E52F 0CA57A56
4854605A 0CCB7A56
59A4E536 0CA57A56
Tenha todas as armaduras
4854D8A9 0CB67A56
59A4E576 0CA57A56
4854D819 0CB67A56
59A4EB2D 0CA57A56
4854086F 0CB67A56
59A4EB6F 0CA57A56

Cold Fear

HORROR NO PLAYSTATION

Apague a luz e esconda-se embaixo do cobertor. Você está prestes a conhecer os jogos mais assustadores que já passaram pelo PlayStation

por Leandro Calçada

O PRECURSOR

ALONE IN THE DARK (PC, 1992 / PSI, 1994)

Considerado o primeiro representante do gênero survival horror moderno, *Alone in the Dark* foi também um dos primeiros jogos situados em um ambiente totalmente em 3D. Sua jogabilidade era focada principalmente na solução de enigmas O segundo game da série foi o primeiro a estrear no PS1, trazendo cenários com texturas melhores, mas a jogabilidade desta vez enfatizou mais os combates. Apesar de andar esquecida, a série continua viva. Seu quinto episódio já foi anunciado para o PS3.

O PAI DE TODOS

RESIDENT EVIL (PSI, 1996)

Este não só definiu o gênero como também deu o nome a ele. Lançado no Japão como Biohazard, Resident Evil foi o primeiro game a declarar seu tipo, na embalagem, como survival horror. Deste ponto em diante, todos os jogos parecidos adotaram o rótulo. Os cenários de Resident Evil eram pré-renderizados, o que lhe dava uma qualidade visual melhor que a de Alone in the Dark, mas exigia uma jogabilidade mais travada. O quarto e último episódio da série foi detonado na edição nº 83 da sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**.

O MAIS PERTURBADO

SILENT HILL (PSI, 1999)

Numa cidadezinha fictícia de mesmo nome no interior dos EUA, Silent Hill mostra a busca de Harry Mason por sua filha Cheryl, que desapareceu logo após eles chegarem à cidade. Muito influenciado pela série Twin Peaks, de David Lynch e pelo filme Alucinações do Passado, dirigido por Adrian Lyne, o jogo inovou ao combinar um ambiente insano com bons personagens, que realçam a situações extremas como qualquer pessoa normal. O quarto e mais recente episódio da série foi detonado na **Dicas & Truques** nº 67.

O CLIMA MAIS INTENSO

FATAL FRAME (PS2, 2001)

Mais que o terror, o que diferencia Fatal Frame é o ambiente. A Verdadeira fonte de terror aqui é o clima sinistro, amoralados em superstições orientais simples mais assustadoras, um tema que está na moda no cinema de horror norte-americano. A única defesa da protagonista é uma máquina fotográfica especial, a Câmera Obscura que, de acordo com o time utilizado, é capaz de exorcizar diferentes tipos de fantasmas. Fatal Frame III, o jogo mais recente da saga, foi detonado na edição nº 80 da **D&T**.

A MELHOR NARRATIVA

SIREN (PS2, 2003)

Mais um apelo ao horror japonês, Siren destaca-se pela narrativa que afeta diretamente o sistema de jogo. Como a história é contada a partir da perspectiva de diversos personagens, muitas ações podem influenciar diretamente os problemas que serão enfrentados no futuro, quando você jogar com outros personagens. Outro ponto crucial que diferencia Siren é a importância da furtividade. Na maioria das vezes, o melhor é passar despercebido pelos inimigos em vez de enfrentá-los. E caso você ainda não tenha notado, o detonado de Siren 2 está aqui ao lado, na página 54 desta mesma revista.

ATENÇÃO: ESTA REVISTA CONTÉM SPOILERS*

TV em SÉRIE

Edição nº 1 • Ano 1
R$ 9,90

A revista dos seriados de TV

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

ISSN 1809-4090

LOST
2ª Temporada
Descobrimos o mistério da ilha! Aqui dicas e informações para curtir mais essa série

Desperate Housewives
Entenda por que elas estão nervosas

Smallville
Os dramas e dilemas do Superman adolescente

As 10 famílias mais divertidas da TV

E AINDA:

SEX AND THE CITY

O.C.

SUPERNATURAL

HARVEY, O ADVOGADO

ULTRASEVEN

STAR TREK

* Spoiler: expressão usada para indicar quando há informações reveladoras, que podem estragar seu prazer de descobrir tudo sozinho.

Já Nas Bancas!

Lançamento regional. Se preferir, compre pelo telefone 0800 55 76 67 ou no site www.tvemserie.com.br

O prazer de jogar Vídeo Game

Jogos • Acessórios
Tudo para o seu Vídeo Game
Assistência Técnica em Geral

ZIZI GAMES
Tel.: (11) 3331-8184
Rua Sta. Ifigênia, 687 – Lj. 04
Sta. Ifigênia – São Paulo – SP

Venda de Consoles e Acessórios

Despachamos via sedex para todo Brasil

Até 12x no Cheque ou Carnê*

Rock GAMES
O Ritmo do Jogo

(14) 3232-2200
R. Batista de Carvalho, 1 – 52 - Bauru – SP

*sujeito a aprovação de crédito

AGORA O ABC ESTÁ MAIS DIVERTIDO!!!

A.F. NET
informática e games

SEDEX
MANDOU, CHEGOU.
A cobrar para todo o Brasil

Parcelamos em até 24x sem entrada!!!

Aceitamos todos os cartões de crédito

Rua General Glicério nº 196 Galeria Atlantidas
Loja 12 - Centro - Santo André - SP (11) 4994-7612
www.afnet.com.br

PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Assistência Técnica de Vídeo Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

A maior loja do Morumbi

1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210
loja 15 - Shopping Open Center
(Portal do Morumbi)
2 - Rua Joaquim Nabuco, 47 - Lj. 05 - Brooklim

BIG GAMES
TUDO PARA VÍDEO GAMES

Assistência Técnica Especializada

PSP R$ 970,00 à vista

Super Promoção PS2 R$ 760,00

Parcelamos em até 12x no cartão*,
13x no cheque e financiamos no carnê em até 12x

*6% de juros no cartão

Tel.: (11) 3681-3807
(11) 8361-9787 / (11) 3681-7178
Av. Dep. Emílio Carlos, 1.282 - Vl. Yara - São. Paulo
Entregamos na grande S.Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

TROP GAMES

Venda e Assistência Técnica Especializada

Sedex para todo o Brasil - Parcelamos em até 15X

Promoções Especiais na Compra pelo Site:
www.tropgames.com.br

Tel.: (19) 3272-4943
Av. Bueno de Miranda, 107
Vila Industrial – Campinas – SP

ANTRAX GAMES

COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.

SEDEX P/ TODO BRASIL

PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R$ 899,00

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

PLAY SHOP

PARA ANUNCIAR LIGUE:
(11) 3038-5090 c/ Nickolas / (11) 3038-5094 c/ Vinicius / (11) 3038-5103 c/ Gianpaolo

Fantasy Star
Games e Mídias
Enviamos para todo o Brasil
Dreamcast · Game Boy Advance · PlayStation · PS2 · Nintendo 64 · Xbox
Vendas
- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados
Assistência Técnica para Vídeo Games
www.fantasystar.com.br
VISA Electron · REDE SHOP · Cheque Eletrônico
e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 – Box 18 – CEP: 01207-000
São Paulo / SP – Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

Não fique preso!!
Compre jogos e Video Games em até **12x**
E o 1º pagamento para 30 dias!
PS2
Playstation 2 + MODEM + Jogo Original
R$949,00 A VISTA
TIC TAC GAMES
(11)4412-2332
(11)4411-1884
.....:: WWW.TICTACSTORE.COM.BR ::.....

Miano Games
Assistência Técnica especializada em Vídeo Games
Desbloqueio de PS2 na hora
Preços especiais para lojistas
Av. cinco Nº 830 sala 2 entre as ruas nove e dez - Centro
cep: 13500-380 Rio Claro - SP
Tel: (19) 3533-4782

Plataforma games
todos os aparelhos pelo melhor preço, confira!
- vendemos consoles, acessórios e jogos
- entregas em São Paulo
- garantias
- facilitamos o pagamento

enviamos para todo o brasil p/ pagar na retirada
(11) 3977-0527
(11) 9306-3191

Panda Games
Assistência Técnica de Vídeo Games e Eletrônicos
Tel: (11) 3229-0727
Televendas: (11) 6684-1039
Rua Florêncio de Abreu, 418
3º piso - loja A41
E-mail: shodiy@hotmail.com
pandagames.cjb.net
Shopping 25 de março

CASA VITÓRIA
aparelhos novos e acessórios com garantia
PS1 e PS2
Game Boy Advance SP
Game Cube e Dynavision
Tel: 3337-3122
R. Santa Ifigênia 452
loja 32 - São Paulo Sp

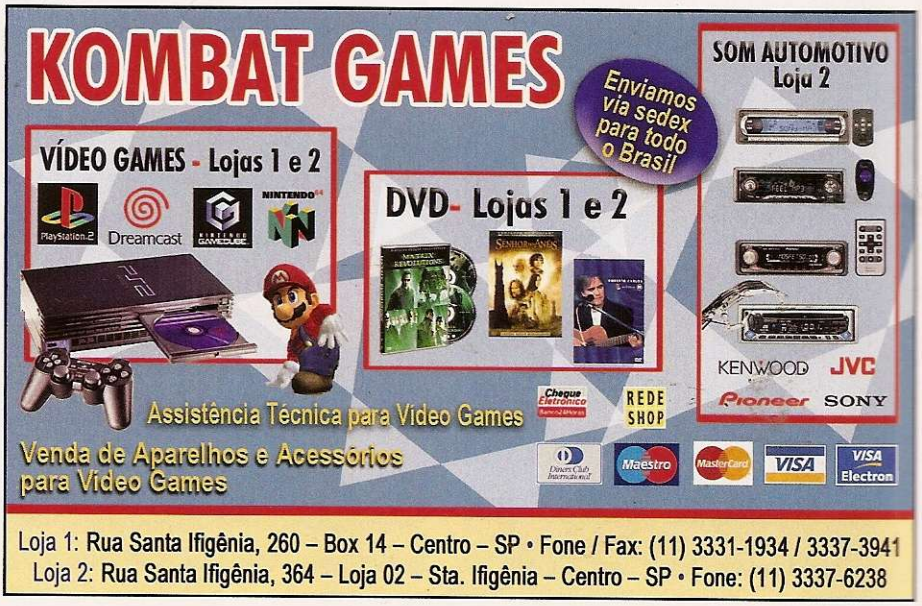
V12 GAMES
Grande variedade de jogos e acessórios
www.v12games.com.br
Assist. técnica em Vídeo Games
Parcelamos em até 3x sem juros no cartão
Promoção Memory Card ORIGINAL R$ 69,00 (promoção valida para compra no site)
Televendas:
(11) 4771-8595
(11) 4787-3332
Aceitamos Cartões:
SEDEX · VISA · MasterCard
Condição especial para logista
Av. Dr. José Maciel, 229 sala 5 - 1ºandar Jd. Maria Rosa - Taboão da Serra

PS one
N64
GBC
Sitea
Dreamcast
Saturn
Mega Drive
POINT games
Morumbi
Desde 1993
LAN & NET
(11) 3721-4045
www.pointgames.com
PS2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão".
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
R. Regente Leon Kaniefsky, 456

PIER 88
E mais!
Financiamento em até 15 vezes
Brindes especiais para leitores da "playstation"
"jogos e acessórios"
Garantia de 6 meses
Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M
Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Explosão Games
• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •
ATACADO E VAREJO
ENTREGAMOS VIA SEDEX
explosaogames@terra.com.br
Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

Televendas Porão Games:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813
PORÃO GAMES
Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games
Assistência Técnica Especializada
pagamentos em 6x no cartão de crédito *
www.poraogames.com.br


KOMBAT GAMES
Enviamos via sedex para todo o Brasil
VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2
PlayStation 2
Dreamcast
NINTENDO 64
DVD - Lojas 1 e 2
SOM AUTOMOTIVO Loja 2
KENWOOD
JVC
Pioneer
SONY
Assistência Técnica para Vídeo Games
Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games
Cheque Eletrônico
REDE SHOP
Maestro
MasterCard
VISA
VISA Electron
Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941
Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Destravamento e Consertos
Orçamento sem compromisso
Desconto para Lojistas
M.D.R GAMES
COMÉRCIO DE VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS
COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO
Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br
AFirmaGames®
Especializada em Destravamento de Playstation2
DESBLOQUEIO
UNIDADE ÓTICA
TRANSCODIFICAÇÃO
FONTE
VENDA
Atendemos todo
CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS
Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana
Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME
Games de última geração
PlayStation
Nintendo
X Box
e Outros
Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado
011 6098-1377
6682-9535
www.awi.com.br/artgame

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA – VENDE – FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito à análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PlayStation 2
XBOX
PS one
GAME BOY ADVANCE
Dreamcast
NINTENDO GAMECUBE
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira (apenas para SP capital).
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKAS GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PS one
PlayStation 2
GAME BOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Assitência Técnica Especializada
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<
>XBOX<
Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

Disk Games
"Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
Há mais de 3 anos no mercado
Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
Aceitamos cartões de crédito
Garantia em todos os serviços e mercadorias
Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
ROCK LASER
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Nintendo
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

Help Games
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513
Lapa
Dreamcast
TECTOY
GEMINI
DYNACOM
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
Venda de aparelhos novos e usados
Acessórios em geral
CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401/ 402/ 403
FS.: (0**11) 3328-6801/ 3328- 6802/ 3328-6803/ 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES
mggames@ig.com.br
COMPRA - VENDA - TROCA
Aparelhos Novos e Seminovos
Despachamos para todo o Brasil
fone: 6909-7167

H-lera
Games e Assistência Técnica
Acessórios, jogos e consertos
Assistência técnica em games
R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp
(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165
www.hleragames.cjb.net

TEC CENTER
WWW.TECCENTERS.COM
Enviamos sedex para todo Brasil
PS one
GAME BOY ADVANCE
SEGA
PS2 PlayStation 2
Assistência e Suporte Técnico especializado em games
Só assistência técnica
Rua Barão de Duprat,323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738
ASA CELL
assistência técnica para celulares credenciada CLARO
R.Albion ,21-Lapa - SP
3834-5524

Destravamento do PS2 - XBOX e Manutenção
Locação de games para
PS1 • PS2 • Snes • Xbox
N64 • GC • PC Games
• Venda de Aparelhos
• Acessorios
• Enviamos para todo Brasil
(32) 3215- 5898
R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x
PSII
Controle Remoto
Controle Original
Modem
Memory Card
Promoção R$ 79,00
GAME CUBE
PS One
Promoção 6 x R$ 54,00
GAME BOY SP
X-BOX
Fratello Games
SEU GAME COM TUDO!
Promoção
Promoção
Orçamentos sem compromisso e na hora;
Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;
ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995
Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico
Mega 5.0
Thunder Chip
Mesatech
DMG 3
www.FRATELLOGAMES.com.br

Tilty's Games
•Vendas de consoles de todas as marcas.
•Acessórios e jogos originais.
•Assistência técnica própria especializada.
•Tudo com garantia.
•Facilitamos o pagamento.
•Destravamento de PS-2 e outros consoles.
•Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
•Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.
Onde diversão é coisa séria!
Não temos filial
Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP
Tel: 6191-3000 / 6193-7163
www.tiltysgames.com.br

NETTGAMES
Vendas, Acessórios e Consertos
Garantia de 6 meses
Destravamento de PS1 e 2 (na hora)
PLAY 1e2
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL
Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado
- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos
Fantasia WWW GAMES
TUDO COM GARANTIA
PS2 Nintendo
DESPACHAMOS Para todo Brasil via :
SEDEX GLOBAL MESSENGER
DISK GAMES
(0xx11) 296-7679
São Paulo - SP 6243 - 6021

Front Games
Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:
Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade
TEL: (11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103

ELE
20 ANOS
G A
www.eletromi
SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS
>PS2<
PlayStation.2
TEKKEN 5
namco
PlayStation.2
>XBox<
XBOX
LIMITED COLLECTOR'S EDITION
DOOM 3
XBOX
>GameCube<
TIMESPLITTERS
GAMECUBE
>GameBoy<
KAPTA
GAME BOY ADVANCE
SQUARE ENIX
GAME BOY ADVANCE
>NINTENDO DS<
NINTENDO DS
SUPER MARIO
>PSP<
PSP
NEED FOR SPEED
UNDERGROUND RIVALS

TROMB MES

Enviamos SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

PORÃO GAMES
TELEVENDAS:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813
Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 20:00 Horas
Assistência Técnica Especializada
Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática
VISA
Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *
Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!
Vídeo-Games:
PSP
Frantix
GTA
Marvel Nemesis
MediEvil
Nintendo DS
Castlevania
Nintendogs
The Sims 2
X-Box
Burnout Revenge
Far Cry Instincts
Mortal Kombat Shaolin Monks
Ninja Gaiden Black
Game Cube
DDR Mario Mix
FIFA Soccer 06
Fire Emblem
Pokemon XD
Play Station 2
Harry Potter and the Goblet of Fire
Ratchet Deadlocked
Resident Evil 4
SOCOM 3
Soul Calibur 3
Tony Hawks American Wasteland
Ultimate Spider-Man
Urban Reign
Informática:
Coolers Processadores
Fontes
Gabinetes
Mouses Ópticos
Teclados
Teclados PC & PS2
Placas de Vídeos
PC's Porão Games
Coolers Gabinetes
Grelhas
Headfones
Joysticks
Mídias CD's & DVD's
Neon
Webcam
novo site: poraogames.com
AMD ASUS ATI COOLER MASTER hp THE LEADERSHIP GROUP LG MSI intel inside PHILIPS SAMSUNG Seagate SONY
PSP NINTENDO DS N-GAGE NOKIA X XBOX GAMECUBE PS2 GAME BOY ADVANCE SP PlayStation